
N64 saturn snes playstation
megszállott játékosok magazinja
576,-Ft
576 KONZOL
I. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
1998. JANUÁR
DANTE POKLA
EHHEZ KÉPEST
GYEREKZSÚR!
DOOM 64-N64
ÚJRA DIVAT
A JERSEY
JERSEY-DEVIL-PSX
ITT
A VILÁG LEGJOBB
JÁTÉKA!?
FINAL FANTASY VII-PSX
JAMES BOND+DOOM:GOLDENEYE 007

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD 34999.-



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD 39999.-

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
2X EXTREME	13900.-	9900.-
ABE'S ODDWORLD	HÍVJ!	
ACE COMBAT 2	11900.-	
AGENT ARMSTRONG	11900.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7900.-	
ALONE IN THE DARK	13900.-	9900.-
AREA 51	9900.-	
ASSAULT RIGS	11900.-	
AUTO DESTRUCT	HÍVJ!	
BALL BLAZER	HÍVJ!	
BATMAN FOREVER ARCADE	13900.-	9900.-
BATTLE STATIONS	13900.-	
BLAM MACHINHEAD	13900.-	9900.-
BLAZING DRAGONS	13900.-	



COLONY WARS	11900.-	
COMMAND & CONQUER	9900.-	
CONTRA : LEGACY OF WAR	13900.-	
COOLBOARDERS	13900.-	
CRASH BANDICOT	11900.-	
CRASH BANDICOOT 2	HÍVJ!	
CRITICAL DEPTH	HÍVJ!	
CRITICOM	11900.-	
CROC	11900.-	
CRUSADER NO REMORSE	13900.-	
CYBERIA	9900.-	
DARK FORCES	13900.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13900.-	
DARKSTALKERS	13900.-	
DESTRUCTION DERBY 2	9900.-	
DESTRUCTION DERBY	7900.-	
DEVIL'S DECEPTION	HÍVJ!	
DIE HARD TRILOGY	11900.-	
DRAGON HEART	13900.-	9900.-
DYNASTY WARRIORS	HÍVJ!	
EARTWORM JIM 2	13900.-	



EPIDEMIC	13900.-	
EXPLOSIVE RACING	11900.-	
FADE TO BLACK	6900.-	
FIGHTING FORCE	12900.-	
FIFA 98	HÍVJ!	
FINAL FANTASY VII	13900.-	
FIRO AND KLOWD	13900.-	
FORMULA 1 97	11900.-	
FORMULA 1	11900.-	
FORMULA KARTS	11900.-	
FROGGER	11900.-	
GRID RUN	13900.-	
HERCULES	12900.-	
HERC'S ADVENTURES	HÍVJ!	
INCREDIBLE HULK	13900.-	9900.-
IRONMAN X-O MANOWAR	13900.-	
ISS SOCCER PRO DELUXE	13900.-	
JET RIDER	13900.-	



JERSEY DEVIL	HÍVJ!	
JOHNNY BAZOOKATONE	9900.-	
JUDGE DREDD	11900.-	
JUMPING FLASH 2	5900.-	
KILEAK THE BLOOD	9900.-	
KILLING ZONE	9900.-	7900.-
KING OF FIGHTERS	13900.-	
LITTLE BIG ADVENTURE	13900.-	
LONE SOLDIER	11900.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11900.-	
MADDEN NFL 98	11900.-	
MARVEL SUPER HEROES	HÍVJ!	
MAXIMUM FORCE	HÍVJ!	
MECHWARRIOR 2	13900.-	
MEGAMAN X 3	13900.-	
MICROMACHINES 3	13900.-	
MONSTER TRUCK	12900.-	
MORTAL KOMBAT 3	9900.-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	HÍVJ!	
MOTO RACER	12900.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13900.-	
MOTORTOON GRAND PRIX	13900.-	
MOTOR MASH	HÍVJ!	
NANOTEK WARRIOR	13900.-	
NASCAR 98	11900.-	
NBA IN THE ZONE	13900.-	
NBA JAM EXTREME	12900.-	
NBA LIVE 97	9900.-	
NBA LIVE 98	HÍVJ!	
NEED FOR SPEED 2	11900.-	
NEED FOR SPEED	13900.-	
NHL 97	9900.-	
NHL 98	11900.-	
NHL POWERPLAY	13900.-	
NUCLEAR STRIKE	11900.-	
OVERBLOOD	13900.-	
OVERBOARD	11900.-	
PANDEMONIUM 2	11900.-	
PEAK PERFORMANCE	11900.-	
PERFECT WEAPON	13900.-	
PHILOSOMA	9900.-	
PO'ed	9900.-	
PORSCHE CHALLENGE	13900.-	
PRO PINBALL	11900.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13900.-	



RAGE RACER	9900.-	
RALLY CROSS	11900.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	HÍVJ!	
RAPID RACER	9900.-	
RAYSTORM	11900.-	
RED ALERT	HÍVJ!	
RELOADED	13900.-	
RESIDENT EVIL	13900.-	
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	HÍVJ!	
RETURN FIRE	13900.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13900.-	
ROAD RASH /PLATINUM	6900.-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13900.-	9900.-
SHELLSHOCK	9900.-	
SOVIET STRIKE	7900.-	
SPACE HULK VOTBA	9900.-	
SPEEDSTER	13900.-	9900.-
SPIDER	13900.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900.-	



STAR GLADIATORS	9900.-	
STREET FIGHTER ALPHA 2	13900.-	9900.-
STREET FIGHTER ALPHA	13900.-	9900.-
STREET FIGHTER EX PLUS A	HÍVJ!	
SUIKODEN	11900.-	
SWAGMAN	11900.-	
SYNDICATE WARS	13900.-	
TEKKEN	6900.-	
TEKKEN /PLATINUM	7900.-	
TEKKEN II	11900.-	
TEN PIN ALLEY	11900.-	
TEST DRIVE 4	HÍVJ!	
THE NOTE	HÍVJ!	
THEME HOSPITAL	HÍVJ!	
TILT	13900.-	
TIME COMMANDO	9900.-	
TIME CRISIS	16900.-	
TOBAL No1	13900.-	
TOKIO HYGHWAY BATTLE	11900.-	
TOMB RAIDER II	13900.-	
TOSHINDEN 2	13900.-	
TOSHINDEN 3	11900.-	
TOSHINDEN	6900.-	
TOTAL DRIVIN	12900.-	
TRASH IT	13900.-	
TRUE PINBALL	6900.-	
VICTORY BOXING	13900.-	
VIEWPOINT	9900.-	6900.-
V-RALLY	11900.-	
WARCRAFT II	13900.-	
WING COMMANDER IV	13900.-	
WING OVER	13900.-	
WIPEOUT /PLATINUM	7900.-	
WORMS	6900.-	
YUSHA	11900.-	

SATURN CD-K

ALIEN TRILOGY
BATMAN FOREVER ARCADE
BATTLE MONSTERS
BLACK FIRE
CRIME WAVE
CRUSADER NO REMORSE
DIE HARD TRILOGY
EARTHWORM JIM 2
EURO 96
FIFA 96
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
GOLDEN AXE THE DUEL
KEIO 2 FLYING SQUADRON
NEED FOR SPEED
ROAD RASH
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SHINOBI X
SKELETON WARRIORS
SOVIET STRIKE
SPACE JAM
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STREET FIGHTER ALPHA 2
STRIKER 96
TUNNEL B1
VICTORY GOAL
VIRTUA RACING
VIRTUAL OPEN TENNIS
WWF WRESTLE MANIA

AKCIÓ! 7900 FT/DB

NINTENDO 64

	Fogy. ár	Akciós ár
BLAST KORPS	15900.-	
BOMBERMAN 64	13900.-	
CHAMELEON TWIST	HÍVJ!	
DIDY KONG RACING	15900.-	
DOOM 64	15900.-	
DUKE NUKEM 3D	HÍVJ	



EXTREME G	15900.-	
F1 POLE POSITION	15900.-	
FIFA 64	9900.-	
GOLDEN EYE	13900.-	
HEXEN	15900.-	
INT. SUPERSTAR SOCCER	12900.-	
KILLER INSTINCT GOLD	15900.-	



LYLAT WARS	15900.-
MARIO KART	12900.-
MACE	HÍVJ!
MORTAL KOMBAT TRILOGY	15900.-
NBA HANGTIME	HÍVJ



PILOT WINGS 64	9900.-
SAN FRANCISCO RUSH	HÍVJ!
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12900.-
SUPER MARIO 64	11900.-
SUPER MARIO KART	12900.-
TOP GEAR RALLY	17900.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13900.-
WAVE RACER	12900.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HÍVJ



KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	2999.-
MS JOY - CONTROL PAD	1999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999.-



SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-



PSX LINK KÁBEL	1999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX HYPER CONTROLLER 8 SZÍNBEN	4999.-
PSX HYPER FIGHTER PAD	4999.-
PSX HYPER COMBAT PAD	4999.-
PSX HYPER X TREME PAD	4999.-
PSX HYPER DRIVE PAD 2 SZÍNBEN	7999.-
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-



SATURN PREDATOR GUN	9999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999.-



PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
PSX DOMINATOR	9999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999.-
PSX PREDATOR GUN	9999.-
PSX RF KÁBEL	HÍVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HÍVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999.-



SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES JOY - ACTION PAD	2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD	3999.-
SNES JOY - PHANTOM	3999.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

KONZOL

ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2529/01-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
Címlap: Dynasty Warriors





aktuális

Hát megértük ezt is! Megszületett kis Hazánk egyetlen és mint olyan legjobb konzolokkal foglalkozó magazinja. Reméljük, hogy minden várakozásotoknak eleget tettünk, és ez csak a kezdet! Hónapról-hónapra igyekszünk majd nektek olyan információ-áradatot adni, melyhez hasonlót sehol máshol nem szerezhettek meg. Ebben a hónapban könnyű dolgunk volt, hiszen PlayStation-re egyértelműen a Final Fantasy VII a király - nem is elég neki az a két oldal, szeretnénk majd több hónapon át foglalkozni vele (megéri). A Nintendo 64 háza táján sem volt vita - Vári Zoli meggyőzött arról, hogy a Goldeneye 007 a jelenleg fellelhető legtökéletesebb 3D-s játék. Ezúttal is igaza van. Kellemes karácsonyt és boldog új évet kíván a stáb nevében...

Martin

HÍREK

VEGYES

■ Az ELECTRONIC ARTS egy csomó PLAYSTATION játékának megjelentetését 1998-ra halasztotta. Várni kell még tehát a NEED FOR SPEED 3-ra, a DIABLO-ra, a SKULL MONKEYS-ra és a briliánsnak ígérkező ROAD RASH 3D-re(!).

■ Hihetetlen de jön a korszakalkotó C64-es játék, a SENTINEL PlayStation-os és Saturn-os változata. A megjelenés '98 első felére várható.

■ Szintén '98-ra ígérik a PITFALL 3D PSX-es változatát. Az ACTIVISION-t ismerve a játék küllemével nem lesz baj, és ha igaz, hogy 20 pályát kell majd felfedeznünk, akkor a belső tartalommal is meg leszünk elégedve.

■ PlayStation-re rövidesen megjelenik Európában is a Japánban szinte tömeghisztériát okozó (csak a FFVII kavart nagyobb vihart) METAL GEAR SOLID. A játék egy Resident Evil-szerű perspektívát használó, de jóval több harcot tartalmazó kommandós anyag. Erre a Nindendo is gondolt egyet, és beharangozta a HYBRID HEAVEN-t, amely szintén 3D, szintén Resident-klón, de olyan grafikával, hogy vége-tek lesz!

■ Minden idők legnagyobb méretű N64-es programja lesz a LEGEND OF ZELDA 64. Csak a pontosság kedvéért - a cucc 256 Megabites, ami 32Mb-ot jelent. A Mario 64, ami azért nem egy egyszerű történet (több hónap, mire a legnagyobb ászok is végigjátsszák) csak a HARMADA a Zeldáénak!

■ A realisztikus harci játékok kedvelői igazán nincsenek elkényeztetve, hiszen egy-két "repülőszimulátoron" kívül szinte semmi nem készült még PSX-re. Talán sikerül ezt az űrt betölteni a STEEL REIGN-nel, amely egy nagyon kellemesnek ígérkező tankos-lövöldözős anyag. Igaz, hogy a játék főszereplői prototípus tankok és nem az ismert "márkák", de a grafika és a játszhatóság az előzetes demo alapján ítélve is szuper.

■ Kaptunk végre egy STREET FIGHTER EX PLUS *a* demót. A következő számban lerántjuk a leplet róla...





HA EGY ÜZLET BEINDUL...

A NINTENDO végre belátta, hogy csak akkor tarthat lépést a PlayStation-nel, ha minél több N64 játékkal árasztja el a piacot. Mivel a verekedős stuffok terén elég "csehül" áll a gép, ezért már alig várjuk az olyan nagy durranások, mint a SUPERMAN 64 (jelenleg 20%-a készült el) és a STRUGGLE HARD (40%-a kész) megjelenését. Az utóbbi anyagot egyébiránt igen misztikus légkör lengi körül, mert egyes források szerint FIGHTER'S DESTINY lesz a címe. Tök mindegy, lényeg, hogy jól néz ki! Más stílus, de óriási név az F-ZERO 64, amely olyan simán fut a hatalmas sebesség mellett is, amilyenre csak és kizárólag a N64 képes. Természetesen az SNES-ről már jól ismert sztár, EARTHWORM JIM is "átkerül" a N64-re, mégpedig egy bizarr humorú 3D-s játék főszereplőjeként.









TOURING CAR CHAMPIONSHIP - PLAYSTATION

A CODEMASTERS egyáltalán nem mondható termékenynek az utóbbi időben, hiszen a Micro Machines V3 óta semmit sem láthattunk tőlük. Amin most dolgoznak, az viszont nagy durranás lesz - legalábbis ezt állítja a cég! A TCC az Európában oly népszerű túraautó bajnokság versenyeit dolgozza fel olyan autók főszereplésével, mint a Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord és a Nissan Primera. A játék nagyon korai verziójának tesztelése vegyes élményeket nyújtott - eléggé élethű ugyan a vizuális hatás, de az irányítással problémáink voltak. Nagyon-nagyon nem szeretnénk, ha egy ilyen amúgy nagyszerűen megrajzolt játékot azzal rontanának el, hogy irányíthatatlanok benne a kocsik. Külön érdekessége a játéknak, hogy egészen szokatlan kameraállásokat és nézeteket is választhatunk benne.



COOL BOARDERS 2 - PLAYSTATION

Egyre nagyobb teret hódít nálunk is a Snowboardozás. Ezért (és állati játszhatóságának köszönhetően is) biztosan nagy siker lesz a COOL BOARDERS 2. Az előző résszel ellentétben itt már minden egyes apró körülményt az igényeinkhez igazíthatunk, még a deszka mintáját is megrajzolhatjuk. Sőt sokkal több féle versenyszámban is indulhatunk, melyek közül a "felcső" az egyik legérdekesebb. Nagyon jó húzás, hogy néhány trükköt előre is megmutat a gép, egy-egy jópofa "töltő-képernyő" kíséretében.



ONE - PLAYSTATION

Éppen lapzártakor érkezett meg a jelenleg még alig ismert ASC GAMES legújabb és egyben legígéretesebb PSX játéka, a ONE. A dolog annyira impresszív (ahogy Vári Zoli mondaná), hogy nem is értem, eddig miért nem csináltak ehhez hasonló lövöldözős játékot. A következő számban már talán tesztet is tudunk közölni, de addig is itt egy kis ízelítő: főhősünk egy nap arra ébred, hogy ő a világ legjobban üldözött embere - ráadásul egyik karja helyén egy jókora fegyver fityeg. Szobája ajtaján kilépve máris megindul az őrület - egy hatalmas helikopter lövi a lakását, aztán háztetőkön és párkányokon keresztül kell menekülnie, közben folyamatosan bérgyilkosok tucatjai próbálják eltenni láb alól. A 3D-s grafika egyszerűen csodálatos, a sebesség elképesztő és minden annyira hatalmas méretű...

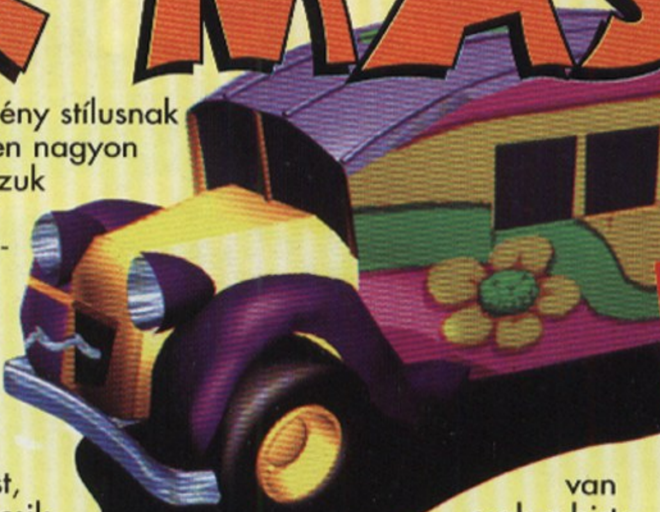




MOTOR MASH

A Micro Machines V3 óriási sikerét kár lenne vitatni, de mivel a játék meglehetősen egyedi, ezidáig nem merték lekoppintani. Most azonban az OCEAN gondolt egyet, és egy a MMV3-hoz teljesen hasonló, de annál még őrültebb program megjelentetését tervezi. A stuff neve MOTOR MASH. A főszereplői elképesztő külsejű pszichopata figurák, akik úgy festenek, mintha a "Flúgos Futam" című rajzfilmből lennének importálva. A kocsik apró méretűek, de a képregény stílusnak köszönhetően nagyon egyedi a rajzuk (persze típusuk is totál különböző, sőt, egyáltalán nem összeillő). Természetesen annyi eltérés azért van a MMV3-hoz képest, hogy a tájak a kocsikkal méretarányosak - szóval a Motor Mash egy miniatürizált, teljesen felülről látható autóverseny. További érdekesség, hogy a programot egyszerre akár négyen is lehet játszani. A pályák között vannak tropikus jellegű őserdők ugratókkal, vadnyugati tájak, de csúszós, havas jégmezők is. Jelenleg egy igen kezdetleges verzió van csak a birtokunkban, a végleges állítólag 13 karaktert és 8x6 pályát tartalmaz majd (sajnos most csak néhány választható közülük). A versenyzők (és ezáltal a versenyek) stílusa közel sem tisztességes, ki lehet lökdösni a többieket és további hasonló piszkos megoldásokat vethetünk be. Lehetőség van bajnokság, több játékos üzemmód és még néhány futamfajta választására is. A játékról az első benyomásunk abszolút pozitív, de a MMV3-at nem biztos, hogy meg fogja ütni. Grafikailag mindenképpen, de a játszhatóság és a kezelhetőség egy ilyen programnál mindennél fontosabb. A Motor Mash-ról a következő számban talán már tesztet is tudunk közölni.


A GRAFIKA LÁTHATÓLAG IGÉNYES



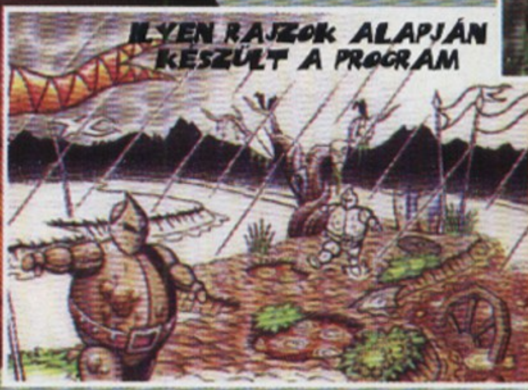

CSÚSZIK, FAROL, KIPÖRÖG - NEM KÖNNYŰ A HAVON MENNI

MEDIEVIL



Remélem ismeritek a Tim Burton által kreált "Nightmare Before Christmas" (Karácsonyi lidércnyomás) című bábfilmet. Szerintem annyira fantasztikus vizuális élményt nyújtott, hogy nehezen tudnék hozzá hasonló alkotást mondani. Nos, a jövő év elején egy olyan PlayStation játékkal leszünk majd gazdagabbak, amely teljes egészében hasonló stílusú lesz. A Medievil egy 3D-s, mászkálós-akció program, amely lényegében "madártávlatos" grafikát használ, váltakozó kameraállásokkal. Az egyből feltűnt, hogy hatalmas területen folyik az akció - van tehát mit felfedezni. A Medievil tervezésekor töménytelen mennyiségű rajzot készítettek el a grafikusokkal a szereplőkről, a tájakról és minden olyan apró részletről, amelyek megadják egy játék "köntösét". Ezeket a rajzokat aztán maximális hűséggel átalakították 3 dimenziós renderelt környezetté, így a játék egészen speciálisra sikeredett. A 60%-os verziónk tesztelgetése alapján az már világossá vált, hogy a Medievil irányítása nagyon kényelmes, még a hagyományos irányítóval is (nem létszükséglet tehát hozzá az analóg joy). A különböző gyogyós zombikkal és lényekkel való küzdelmen kívül fontos szerepet kap a logika is, mert a játék mérsékelten komplex logikai feladatokkal van megspékelve. Az is rögtön kiderült, hogy a szokásosnál gyorsabban peregnek az események (emiatt nem könnyű a játék). Van itt minden: főellenfelek, 50 féle kisebb ellenség, különböző fegyverek, nagyfelbontású (512x256) grafika és bombasztikus hanghatások. A Medievil amellett, hogy baromi szép, reméljük jó is lesz - picit félek attól, hogy bizarr, már-már elvont stílusa miatt csak bizonyos rétegeket fog felizgatni.


HA EZ EGY TEMETŐ AKKOR ITT HALOTTAK IS VANNAK


ILYEN RAJZOK ALAPJÁN KÉSZÜLT A PROGRAM


JÓL LÁTHATÓAK A VÁLTOZÓ MÉRETARÁNYOK


A JÁTÉK GRAFIKÁJA UGYAN SÖTÉT, VISZONT JÓKEDVRE DERÍT

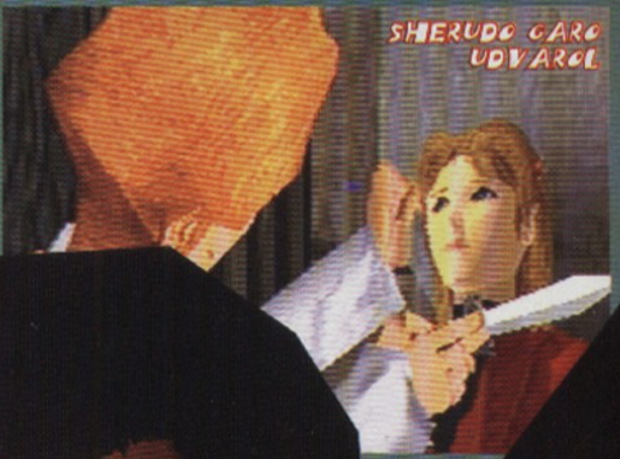
TIME CRISIS

Sokáig úgy tűnt, hogy a Sega a Virtua Cop sorozatával "fényévnyi" előnyre tett szert a fénypisztolyos játéktermi automatákat illetően, ám jött a Time Crisis a Namco-tól, s a Sega fényes csillaga nyomban megfakult. Korábban ugyebár annyiból állt egy ilyen játék, hogy egy előre meghatározott 3D-s útvonalat jártunk be, és a kijelölt "gócpontokon" tűzpárbajban likvidáltuk a különböző helyekről előbukkanó terroristákat. Nekünk kellett mindig előbb lőnünk, különben ők puffantottak le minket. Nos, a Namco úgy csavart egyet ezen a dolgon, hogy nem kell a robotzsarut játszanunk és nem kell ragaszkodnunk az elsőbbség jogához, hanem – közönséges halandó módjára – szépen fedezékbe húzódhatunk (egy pedál segítségével), s megvárhatjuk, amíg alábbhagy a golyózápor. Azonban nem játszhatjuk a végtelenségig a bújócskát: a gép minden helyszínen egy igen szűkre szabott időlimitet állapít meg, s ha nem végzünk ezen belül az összes gazfickóval, a játék ugyanúgy véget ér, mintha meghaltunk volna. Elbújni egyébként nem csak a golyók elől érdemes: akkor is felettébb hasznos dolog, ha például nem sikerül kilőnünk egy felénk száguldó autó sofőrjét, vagy ha épp az irányunkba lendül egy hatalmas daru kampója. A Time Crisis ezért az elbújásnak köszönhetően igazán kihasználja a 3D nyújtotta lehetőségeket. Térbeli gondolkodásra kényszerít minket az is, hogy a közelben felbukkanó katonák sokkal hamarabb eltalálnak minket mint a távoliak. Mivel a pisztolytár megtöltése is a lehúzódásnál történik, a pedálos megoldás azért is előnyös, mert a már célba vett ellenfélről nem kell elfordítanunk a fegyvert. A játéktermi gép másik vonzerejét maga a pisztoly jelentette. Sokkal pontosabban vitt, mint bármely más addigi pisztoly, ráadásul minden egyes lövésnél – egy ügyes kis mechanikus szerkezet révén - fizikailag is visszaütött.





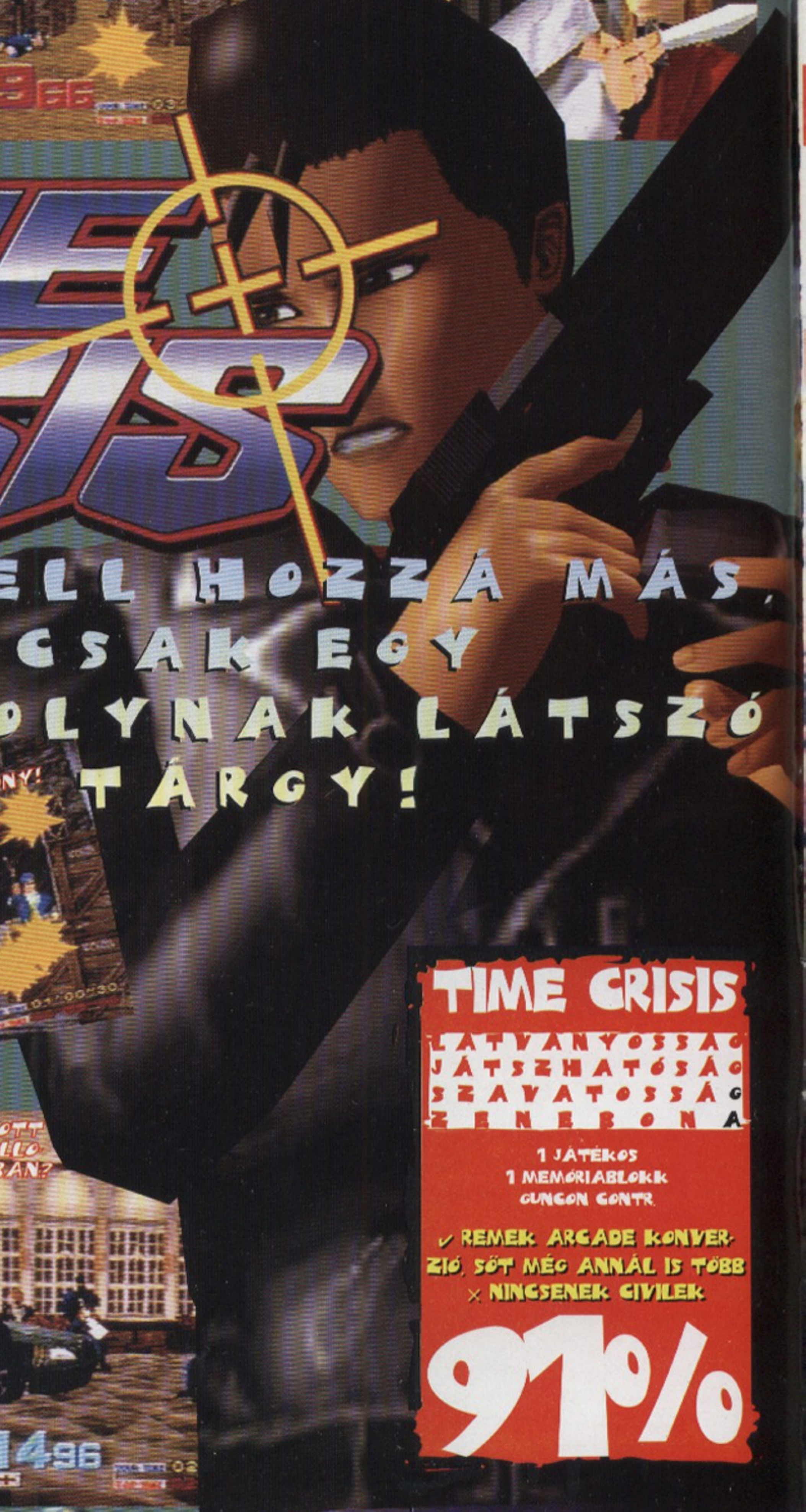




A KONVERZIÓ

Minthogy az automata a Namco újabb típusú, System 22 elnevezésű hardverére épült (és nem a System 11-re, ami nagyjából megegyezik a PlayStation-nel), várható volt, hogy a PlayStation verzió nem lesz teljesen arcade minőségű. A grafika persze egy kicsit durvább, a textúrák nem olyan szép simák, ám az összhatás szinte semmit sem vesztett a varázsából.

Richard Miller – egy különleges ügynök – szerepében be kell hatolnunk a Sherudo Garo vezette bűnszövetkezet főhadiszállására, és ki kell szabadítanunk az elnök lányát, Rachelt – akit túszként tartanak fogva. A három különböző nehézségű szint végén mindenhol egy-egy főellenség vár minket – ők kisebb közjátékokon mutatkoznak be, így a Time Crisis az eddigi "legkalandosabb" lightgun játék. A program természetesen tartalmazza az eredeti két játéktípust: a Story módban a fentebb említett történet szerint szintről szintre halad az akció (a kereten kívülre tüzelve állíthatjuk a nehézséget), a Timed Game-mel pedig a három epizód közül választhatunk, majd csakis az időre kell ügyelnünk, s holmi sebesülésekre nem.



NEMKELL HOZZÁ MÁS, CSAK EGY PISZTOLYNAK LÁTSZÓ TÁRGY!

A Time Crisis otthoni változatához hozzáadtak egy vadonatúj PlayStation-ös pályát is (Special), új ellenfelekkel és főellenségekkel. Wild Dog (az egyik főgonosz az arcade játékból) fegyverszállítóját kell kivonnunk a forgalomból. Ez a pálya nyolc részből áll, a különlegessége pedig, hogy a helyszínek a teljesítményünktől függően következnek.

Miután így némi pátosszal átitatva sikerült bemutatnom ezt a valóban nem mindennapi játékot, azért szóljunk néhány szót azokról a dolgokról is, amit nem ártott volna lekoppintani a vetélytársakról. Az egyik ilyen dolog az ártatlan civilek hiánya: főként a hotelba jól jött volna néhány szállóvendég, ezek ugyanis némi változatosságot vihettek volna az őrült tempóban folyó tűzharcokba. Aztán jó dolog, hogy a banditák a találatoktól függően terülnek el, de miért halálos minden sebesülés? A fegyver kilövése az ellenfél kezéből például igazán jó poén volt, kár volt kihagyni, és ugyanez mondható el a felvehető más típusú fegyverek és a kétjátékos mód hiányáról is.



A GUNCON CONTROLLER

Aki már játszott a Die Hard Trilogy-val, az tudhatja, hogy sajnos PlayStation-ön a fénypisztolyok sokkal kevésbé akkurátusak, mint mondjuk Saturnon a Virtua Cop-ban. A Time Crisis-ben viszont nem ritkák az alig pár pixel méretű, távoli ellenfelek, szóval akkor hogyan találjuk el őket? Nos, a megoldás a Namco féle GunCon Controller. Az új pisztoly már nem csak a joy-portra csatlakozik rá, hanem a video kimenetre is, s így összehasonlítva a kiküldött képet a pisztoly által érzékelttel szinte pixel pontos célzást tesz lehetővé. Az összkép tehát csodás – csak azt sajnálhatjuk, hogy otthon már nincs visszaütő pisztoly. Pedál hiányában a Guncon pisztolyon (a ravaszon kívül) helyet kapott két gomb is: az egyikkel bújhatunk ki a fedezékből, a másikkal pedig a szelektálásokat végezhetjük el. Mielőtt páni félelem uralkodna el azokon, akik már rendelkeznek valamilyen hagyományos fénypisztollyal, gyorsan megnyugtatok mindenkit: hamarosan megjelenik a GunCon Adapter is. Ezt a pisztoly és a gép közé kell csatlakoztatni, minek révén bármely más típusú lightgun GunCon kompatibilis lesz.

V.Z.



TIME CRISIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
GUNCON CONTR.

✓ REMEK ARCADE KONVERZIÓ, SŐT MÉG ANNÁL IS TÖBB
× NINCSENEK CIVILEK

91%

NIGHTMARE CREATURES

Az igazán megszállott játékosok azt mondják, hogy egy jó programnak nem alapfeltétele a kiemelkedő grafika - az csak másodlagos szempont, hiszen minden az ötleten, a hangulaton és a kezelhetőségen múlik (ebben a sorrendben). Én nem vagyok megszállott, de osztom a véleményt. Minden körülmény viszont csak a legritkább esetben klappol...

AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK NEVET

Itt van példának okáért a KALISTO legújabb játéka, a NIGHTMARE CREATURES. Ez egy 3D-s, egyszemélyes verekedős (nem kifejezetten akció, mert a bunyón kívül szinte semmit sem kell benne csinálni) horror-játék. A sztori 1834-ben játszódik, a viktoriánus korabeli Londonban. A város utcáit egyik este félelmetesen sűrű köd lepi el és óriási méretű, vérengző fenevadak és szörnyek jelennek meg. Csak két ember vállalkozik arra, hogy kitegye a lábát a házból és a titok végére járjon: Ignatius Blackward, a világutazó szellemirtó és Nadia F, az amerikai csaj, aki apja gyilkosain akar bosszút állni (a játék elején választhatunk közülük). Szóval a NC hangulata és alapötlete fantasztikus. A koszos, szürke londoni utcák, a néhol szinte vattaszerű köd és a semmiből előugró hatalmas, ocsmány (a szó szoros értelmében ocsmány, nem olyan gyerekesen nevetséges, mint egy-két játékban) szörnyek olyan bombasztikusan félelmetes hangulatot adnak a programnak, hogy először azt hittem, a Nightmare Creatures lesz az új kedvencem. Az is lett majdnem, de az éremnek itt most tényleg két oldala van - ezt a játékot ugyanis csak szeretni vagy utálni lehet. Középút nincs, mégpedig a következők miatt. Az akciót "harmadik személy" szemszögből, hátulról láthatjuk. Embereink irányítása viszont enyhén szólva különös, mondhatni szokatlan: a legkisebb joypad mozdulatra is túl nagyokat fordul a figura, így nagyobb nyílt terepeken küzdeni marhára irritáló. A kamerát sajnos nem tudjuk állítani, az "operatőr" viszont néha csapnivalóan végzi munkáját: a legnagyobb vérfürdő közepette olyan nézetre vált be a gép, amelyben mindent látunk ugyan, csak a lényeget nem. Ekkor, ha nem akarunk elhullani azonnal korrigálnunk kell helyzetünket, de ez a nagy verekedés közben tök idegesítő. Érdekes módon beépítettek a programba több olyan speciális mozgást is (oldalazás, tipegés ide-oda), melyek jól néznek ugyan ki, de teljességgel használhatatlanok. Az ugrás gomb megnyomása után emberünk kb. 5 métert ugrik előre, de egy fél méter magas ládára már nem tud felugrani (magyarul csak oda lehet felugrani, ahova kell is). A szörnyek a legnagyobb igyekezetünk ellenére is mindig leütnek, nekem egyetlen valamirevaló megoldást sikerült kieszelnem velük szemben: oda kell szorítani a dögöket a falhoz, ezzel a módszerrel a legnagyobb gólemeket is könnyűszerrel le lehet szerelni. Az útvonal mindig egy irányba vezet (természetesen előre, csak néha van egy-egy mellékvágány, melynek végén valamilyen bonusz cucc lapul), a felvehető tárgyak listája kizárólag néhány segédeszközre (taposóbomba, penge, pisztoly, muníció, energiafeltöltő) korlátozódik és a behemót (s mint mondottam felettébb ronda) lények öldösésén kívül csak néhány kapcsolót kell aktivizálnunk. Ez abból áll, hogy meghúzzuk a kart, valahol meg kinyílik egy kapu (tisztára Doom). Vér viszont van bőven, fröcsköl a miénk is, meg az övéké is, de jócskán. A zombikat például nem elég leütni, mert újra felkelnek - derékban ketté kell vágni őket, de a farkasemberek és a több méteres lábhosszúságú pókok sem egyszerű ellenfelek. Nagy előnye viszont a programnak a hangulatán kívül a terjedelme, mert a pályák olyan hosszúak, mint a gatyamadzag (mazochista horror-rajongók előnyben). Tehát minden különösebb kertelés nélkül leszögezhetem, hogy a Nightmare Creatures egy különleges hangulatú, érdekes, lebilincselő, de nagyon nehézkesen játszható, néha idegesítő, felettébb véres horror játék. Nekem tetszett, de ez esetben mindenképpen tanácsolom a vásárlás előtti próbát.


A ZOMBIT DERÉKBAN KETTÉ KELL VÁGNI


BIZTOS A SIKER, HA ODASZORÍTOD A FALHOZ


JÓ TURISTÁNAK LENNI A KÖDÖS ALBIONBAN


LEGFONTOSABB A VÉDEKEZÉS!


OLYBA TŰNIK, HOGY EZ ITTEN TÚLERŐ


NYÍLT TEREPEN SEMMI ESÉLY A TÚLÉLÉSRE



NIGHTMARE CREATURES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KÜLÖNLEGESEN FÉLELMETES HANGULAT
× NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

81%


CSONTI JURASSIC PARK


VAJON MI VAN A LÁDÁBAN?


EGY DENEVÉRNEK ILLIK REPÜLNI IS


ÉS RÁM MONDJÁK, HOGY ÖRDÖG?


A ZOMBI HÁTULRÓL PRÓBÁL BECSERKESZNI


MÉG JÓ, HOGY AKÁRMEKKORÁT ESHETEK

JERSEY, ÖRDÖGÖD VAN!

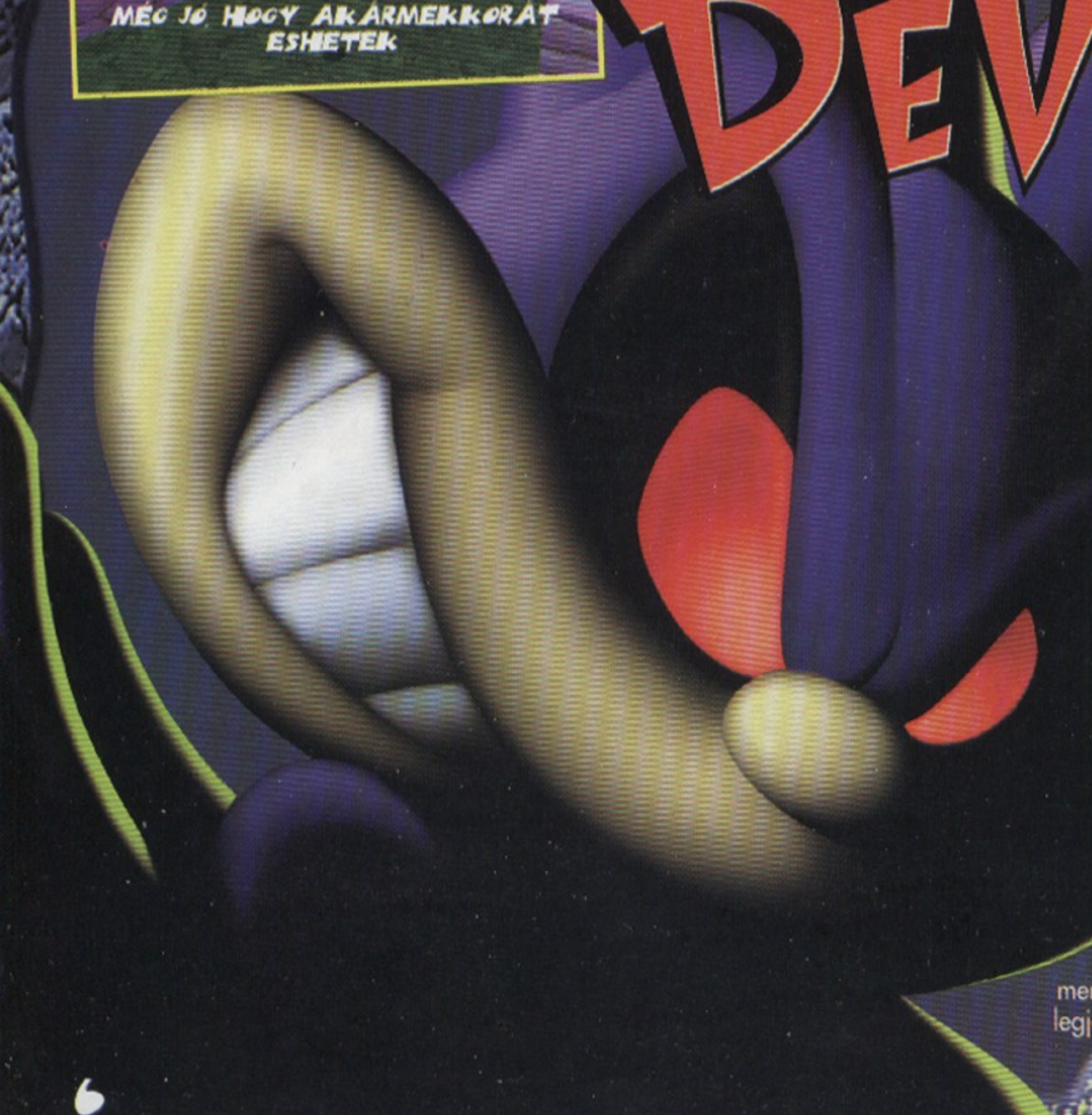
JERSEY DEVIL

Az ügyességi játékok egyik legkedveltebb mellékága a mászkálós-ügyességi stílus. Amióta olyan bika gépen uralják a konzolpiacot, mint a PlayStation, szinte kizárólag minden program 3D-s megjelenítést használ, ami teljesen oké...lenne, ha ez a 3D őrület nem válna egy-két játék kárára. Azt hiszem, hogy aki ilyen program összehozását tervezi, annak nagyon oda kell figyelnie, hogy a baba ne essen bele az ilyesfajta stuffok legbántóbb típushibájába: az unalmasságba. A legtöbb efféle anyag a 4.-5. pálya után már semmi újat nem hoz, ezért hamar az ágy alá (és a feledés legkevésbé sem tisztes homályába) kerül. Az OCEAN most valami egészen érdekes dolgot alkotott - egy olyan ügyességi-mászkálós játékot dobtak piacra, amelyhez tényleg baromi sok ügyesség kell, és még valami: LOGIKA. Amelyik játékban pedig gondolkodni is kell, az olyan nagyon rossz nem lehet.

EGY JÁTÉK, AMELYBEN MINDIG ÉJSZAKA VAN

Szóval először kicsit furcsán néztem a JERSEY DEVIL-re, mert már megszoktam, hogy a legtöbb program indítás után azonnal nagy csinnadratta kíséretében indul, ellenfelek tömege ront rám, villognak a színek, bömböl a zene, festett hátterek villannak fel...Itt meg csendes éjszaka volt, lila ördögöm vigyázzállásban várakozott egy tér közepén és a grafika - hát az eléggé furcsa, kifejezetten nyugodt a játék. Mondhatni primitíven kedves, de azért ne higgyétek, hogy rossz. Mondom, szokatlan, azt hiszem ezt a képregények világban "neo-primitívnek" hívják. Minden rendesen meg van rajzolva, de nincs semmiféle speciális árnyékolás, hanem a figurák és az épületek egyszerűen csak ki vannak színezve Legjobb, ha tanulmányozzátok egy kicsit a képeket, érteni fogjátok, mire célzok. Szaszóval ott van mindjárt a főszereplő, Jersey, aki egy ördög, de hogy valójában milyen állat, arra nem sikerült rájönnöm. Van benne nyúl, cica, denevérvér, miegymás - elég jó fej, na.

Az igazat megvallva a Jersey Devil a mostanság tetőző, a N64-es Mario-val indult hullámot akarja meglovagolni olyannyira, hogy kifejezetten a viszonylag új PSX hardware, az Analog Controller használatát javasolják hozzá (Ez tudvalevőleg a 3D-s mászkálós játékokhoz lett kitalálva, hogy könnyebben tudjunk a figuránkkal a térben mozogni. Akárcsak a gyári N64-es irányító analóg karjával). Ha nagyító alá vesszük a játékot kiderül, hogy a készítők nem is titkolták eme szándékukat - ez tényleg Mario, csak PlayStation-re. Van benne egy kis bonusz gyűjtögetés, mozgó padlók, szédítő mélységek, bódító magasságok, szakadékok felett ugrálás, főhősünknél méretekkel nagyobb főellenfelek és ami a lényeg - logikai feladatok. Bizonyos helyekre ugyanis nem lehet egyszerűen a kapukon bejutni (néhol meg kell kerülni Tolnát-Baranyát), máshol meg a kijutás problémás - ilyen esetekben nagyméretű dobozokat a megfelelő helyre tolva tudunk megoldást találni szorult helyzetünkre. Különben a JD-ben a tologatás (lásd Shokoban effektus) tényleg korszakalkotó módon lett megoldva: nem csak a szokásos "egyenes" irányokban, hanem átlósan is el tudjuk tolni a tárgyakat, ha nekifeszülünk - ezáltal sokkal-sokkal könnyebben és praktikusabban tudunk mindent mozgatni. Aztán vannak olyan főbb ajtók, melyek csak akkor nyílnak meg, ha egy bizonyos szó minden betűjét megtaláljuk - némelyik úgy el van rejtve (apró lágákban) az amúgy eléggé terjedelmes helyszíneken, hogy nem egyszerű feladat rábukkanni. Magának a főszereplőnek tucatnyi mozdulata van, melyeket néha elég nyakatekert módon lehet előcsalni. A programban 6 3D-s világot kell komplett felfedeznünk, ami cirka 11 pályát jelent. Szuper húzás, hogy a játékmenet nem lineáris, így tetszés szerinti módon juthatunk el a végkifejletig. Aki szereti a szokásosnál hülyébb, bomlottabb stuffokat, az mindenképpen próbálja ki a Jersey Devil-t, de miután a Croc is itt van a piacon, azt nem merem állítani, hogy ez a jelenleg kapható legjobb 3D-s játék.



JERSEY DEVIL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ EGY JÓ ÖTLET SZUPER MEGVALÓSÍTÁSA
× A GRAFIKA STÍLUSA NEM ELÉG POPULÁRIS

85%

DYNASTY WARRIORS

NAGY ZŰR KIS KÍNÁBAN!

A hogy így jobban belegondolok mára teljesen "bekategorizálódott" a játékpiac. Van pár főbb stílus, melyekbe minden különösebb erőfeszítés nélkül be lehet szo-



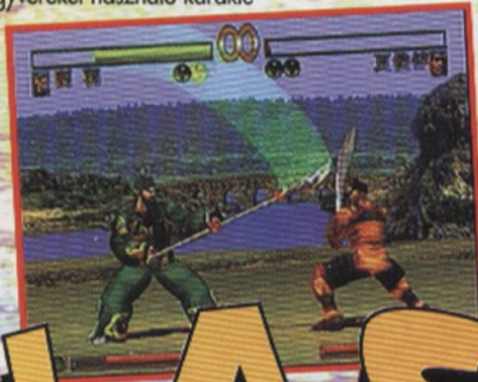
rítani minden újonnan megjelenő programot, alig vannak kiugróbb munkák. De kihangsúlyozom, hogy ez nem minden esetben (50-50 százalék) a programozók (tervezők) hibája: egyszerűen annyira sok játék jelent már meg, hogy alig lehet valami újat kitalálni. Éppen ezért ha mi, játéktesztelők rámondjuk valamire, hogy ez egy XXXX klón, az még nem feltétlenül jelent rossz dolgot. Sőt...



INTELLIGENS JÁTÉK, INTELLIGENS EMBEREKNEK

A DYNASTY WARRIORS egy "one-on-one" (ékes Magyarsággal szólva "egymás elleni") verekedős játékklón, mégpedig abból a fajtából, ahol a szereplők különböző fegyverekkel küzdenek egymás ellen. Jelenleg PlayStation-re annyi verekedős stuffot találhatunk, hogy ember legyen a talpán, aki el tudja dönteni, melyik is az igazi. Pedig több kiemelkedő darab is van, csak hát "ízlések és pofonok különbözőek" - ezért a DW-ról is csak óvatosan merek nyilatkozni. Mert hányszor kaptam már a fejemre az olvasóktól, amikor valamelyik általam izgalmasnak ítélt gyöngyszemet nyerőnek kiáltottam ki, aztán mégse szerettétek őket annyira!

A program érdekessége, hogy az ősi Kínában játszódik, miáltal főszereplői kínai tradicionális fegyvereket használó karakterek. Sőt, nem is egyszerű emberek, hanem egykoron élt hadurak, akiket a játékban a valósághoz maximálisan ragaszkodva modelleztek le. Minden kínai fegyvernek van ugyanis erős és gyenge oldala is (ezért a valóságban is, meg a játékban is elég körülményes a használatuk), amit a játék megpróbál minél jobban visszaadni. A hosszú dárda ugyan messzire elér, de a közelharc eléggé nehézkes vele, a karddal viszont nem könnyű az ellenfél közelébe férkőzni (viszont jobban lehet vele kombózni). A Dynasty Warriors-ban 13 szereplővel találkozhatunk, és 7 féle módban (1-2 játékos, csapatharc, bajnokság, időre verekedés, gyakorlás, harc a végső kimerülésig) küzdhetünk. Bunyó közben eredményességünktől függően növekszik egy csík a képernyő alján, ami a "Chi" energiánkat mutatja. Amikor ez teljesen megtelik, egy extra-speciális támadást (néha többet is) mutathatunk be.











A játék grafikája első osztályú, a szokásosnál jobb felbontást használ. Úgy tűnik nekem, mintha "tű éles" lenne a karakterek körvonala és a hátterek is nagyon szépek, habár a szokásosnál kevésbé zsúfoltak. Minden csata a szabadban folyik, csodaszép tájakon. A szereplők mozgása elég élethű, talán túlontúl is az - a küzdelem néha nem is harchoz, mindinkább valamilyen ősi tánchoz hasonlít. Elég figyelemreméltó a figurák ruházata is: tökéletes történelmi hűséggel rajzolták meg őket, rendkívül díszesek és ezáltal eléggé szokatlanok. Most, hogy így belegondolok, alig találkoztam még olyan verekedős játékkal, amely ennyire ragaszkodott volna a valósághoz. Van egy olyan dolog is a programban, ami baromi jól néz ki és még sehol sem találkoztam vele: bizonyos helyzetekben, amikor mindkét harcos egy speciális mozdulatba kezd, a játék egy rövid, de annál látványosabb "összecsapó" mozdulatsort csinál automatikusan. Ekkor pár pillanatig nem mi irányítjuk a figurákat, csattog a fémmel érintkező fém - olyan az egész, mint valami előre megkoreografált produkció, ahol senki sem sérül. Végeredményben a Dynasty Warriors nem egy szokványos verekedős játék, nem is nyújt olyan totális szabadságot, mint például a valóságtól teljesen elrugaszkodott Battle Arena Toshinden 3 (az is jó persze, de egészen más tészta). A különböző gombok nyomogatására is csak pár fajta mozdulatot csinálnak a szereplők, és csak akkor válik igazán változatossá a bunyó, ha már mesterien elsajátítottuk a különböző speciális fogásokat. Ezt azért emelem ki, mert sok olyan játék van, amelyben már az első próba során látványos csodákat tudunk produkálni az irányító gombjainak össze-vissza nyomogatásával - itt nem. Nagyon fontos a játékban a védekezésfajták (több is van, fegyverektől és stílusoktól függően) elsajátítása is. Az egész játékra leginkább az igényes-intellektuális jelzőt tudnám akasztani, miáltal a különleges, nehezebben emészthető kihívásokat kedvelő PlayStation tulajdonosoknak tudnám ajánlani. Semmiképpen sem egészséges a Dynasty Warriors-t a Tekken 2-höz hasonlítani, talán inkább a Soul Blade-hez, amelynél "intellektualitása" révén valamivel gyengébb.

DYNASTY WARRIORS

LÁTVÁNYOSS	ÁG
JÁTSZHATÓ	SÁG
SZAVATOS	SÁG
ZENE	BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KÜLÖNLEGES KARAKTEREK
× ICIPICIT NEHÉZKES

80%

Ne becsüld alá a PlayStation erejét!



SONY



A legújabb játékprogramok:



OverBoard!

Akció a tengeren az eltűnt kincs nyomában. Utadat vulkánok, tengeri szörnyek és az ellenség bombázói nehezítik.



G-Police

35 hihetetlen küldetésben járőrözhetsz a jövő utcáin egy korszerű, erősen felfegyverzett csatahajón.



Crash Bandicoot 2

A második rész többet ígér egy egyszerű folytatásnál. Továbbfejlesztett 3D grafika, humoros rajzfilmkörnyezet és lebilincselő, kihívásokkal teli játék.

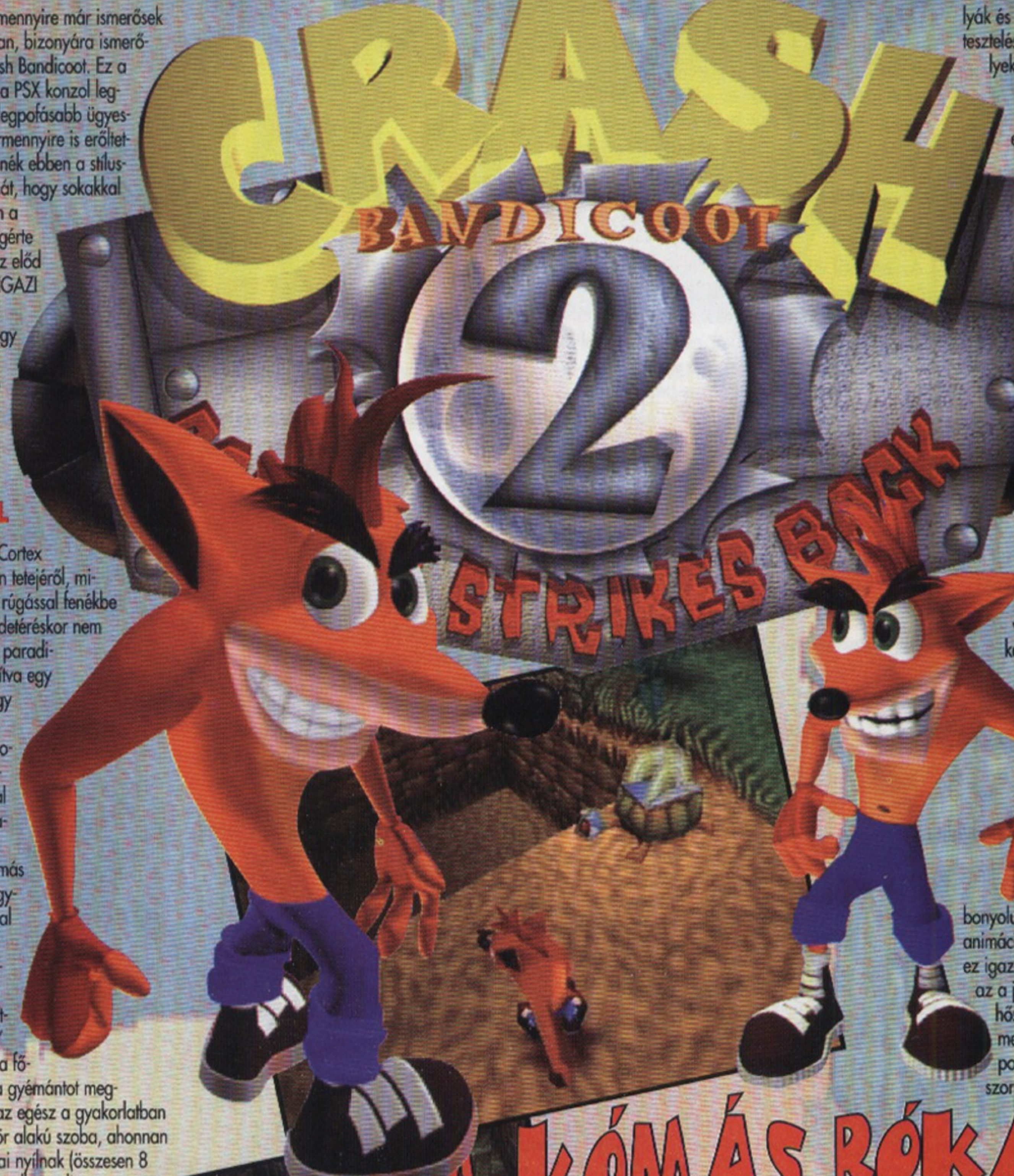


Time Crisis

Az elnök lánya a szervezett bűnözők kezébe került. Feladatod hogy kiszabadítsd. Nem lesz könnyű!

PlayStation

a „PlayStation-logó" és a „PlayStation" a Sony Computer Inc. bejegyzett védjegyei



A KÓMÁS RÓKA KOMA ÚJRA AKCIÓBAN!

Azok között, akik valamennyire már ismerősek a Playstation világában, bizonyára ismerősen cseng a név: Crash Bandicoot. Ez a jópofa kis rókasrác ugyanis a PSX konzol legjobb, legszórakoztatóbb és legpofásabb ügyességi játékának a főhőse. Bármennyire is erőltetném meg magam, nem találnék ebben a stílusban jobb stuffot - érthető tehát, hogy sokakkal egyetemben már alig vártam a folytatást. Lassan jött, de megérte - a Crash 2 ugyanis méltó az előd színvonalához, sőt...ez egy IGAZI második rész, melyben a fő hangsúlyt arra helyezték, hogy a már jól bevált ötleteket tovább tökéletesítve egy újabb sikeres és kedves programot hozzanak össze.

NEO CORTEX BOSSZÚT ÁLL

Szóval ott tartottunk, hogy Cortex doki üvöltve lezúgott a ballon tetejéről, miután Crash egy jól irányzott rúgással fenékbe billentette. Igen ám, de a földetéréskor nem plattyant szét, mint egy érett paradicsom, hanem a talajt átszakítva egy barlangban találta magát egy mágikus napenergia tároló kristály társaságában - gonoszunk tehát él és virul, gonoszabb mint valaha, és ezúttal a(z)űrből akar rontást zúdítani a világra.

A Crash-ben a pályák egymás után, sorrendben követték egymást, de most a készítők jóval több szabadságot adtak nekünk. A "teleportáló-szobáknak" köszönhetően ugyanis bármilyen sorrendben teljesíthetjük az adott "emeleteken" levő pályákat, melyeken az a fő cél, hogy egy hosszúkás, lila gyémántot megtaláljunk és felszedjünk. Ez az egész a gyakorlatban úgy néz ki, hogy van egy kör alakú szoba, ahonnan a különböző pályák bejáratai nyílnak (összesen 8 kapu) és tetszés szerinti sorrendben teljesíthetjük őket. Miután minden követ megszereztünk, egy emelettel (és egyben egy nehézségi szinttel is) feljebb léphetünk, ahol az előzőhöz hasonló stílusú, de egyre jobban bebonyolított pályákat kell végigjárnunk.

A játék méreteit tekintve sokkal húzósabb, mint az elődje. Mindent egybevéve körülbelül 100 helyszínt kell felfedeznünk, melyeken a már jól ismert mellékszereplőkön kívül újabb haláli figurákkal akadunk majd össze. A játék egyik készítője egy interjúban azt mondta, hogy már az első epizód készültekor tisztában voltak vele: rövidesen hozzá kell majd kezdeniük a folytatás megkódolásának, mert annyi ötletük van, hogy azt belátható időn belül egy játékba képtelenség belezsúfolni. Hát akkor el tudjátok képzelni, hogy a Crash 2 mennyivel jobb, mint az első rész? Viszont a lényeg nem változott, a játék még mindig tisztán ügyességi jellegű, és mint olyan talán a legjobb.

Nagyon baráti dolog, hogy a Crash 2-vel azok is pillanatok alatt megbarátkozhatnak, akik még nem ismerik az elődjét. Az irányítás ugyanis maximálisan "játékosbarát", melyben vannak speciális mozdulatok is, de ezek használatára rövid időn belül rá lehet jönni. Az természetesen egyértelmű, hogy a vízben úszni kell, a plafonon levő rácsokon pedig függeszkedni, de szerintem azt is gyorsan ki lehet okoskodni, hogy mire jó a levegőbe szökkenés utáni "elterülés" - ezzel néhány szürke álarccal jelzett helyen be lehet törni a földet, így rejtett dolgokra bukkanhatunk. Apropó titkok: temérdek új felfedezésre váró dolog van a játékban - például kapcsolók, melyekkel csak körvonalukkal jelzett ládákat tudunk megjelentetni, rejtett szobák, bonusz pályák és életek - talán kicsit sok is a rejtély, mert a tesztelés során találtunk olyan kapcsolókat is, amelyekre csak a vakszerencsének köszönhetően bukkantunk rá (Egyik haverom például visszafelé kezdett el bóklászni a pályán, és egy nagyobb ugrása közben véletlenül megérintett valamit. Persze utána már tudtuk, hogy hol kell felugrani, de azt a helyet egyébként semmi sem jelzi...Sőt, olyan kapcsolókat is találtam, melyeknek a rendeltetésére nem sikerült rájönnöm). Temérdek ládát kell feltörnünk, az almákból tonnaszám gyűjtögethetünk - és amikor végre elérjük a pályák végét, a teleport-szobába lépés előtt még bejutunk egy "előszobába" is, ahol azt láthatjuk, hogy mennyi cuccot gyűjtöttünk be utunk során. Természetesen ha 100%-ot teljesítünk, újabb titkoknak lehetünk birtokosai...Mindezeken kívül még további újdonságok, felszerelések és megoldásra váró feladatok vannak a játékban (hogyan kell pl. felvenni az óriás-gyémántokat?), de ezeket mindenkinek magának kell kiokoskodnia.

A Crash 2 az állásmentés terén is újítást hozott, mert minden teleport szobában van egy állástöltő/mentő hely, így nem kell a hosszú kódok begépelésével bíbelődnünk.

A grafika és a hang maximálisan fel lett javítva. A pályák széle és a hátterek jobban kidolgozottabbak, bonyolultabbak és talán változatosabbak is. Crash animációja sokkal jobb és nevetségesebb, de ugyanez igaz a többi szereplőre is. Nekem személyesen az a jegesmaci a kedvencem, akinek hosszú orrú hősünk a hátára pattan és száguld vele a hómezőkön át - aztán amikor véletlenül belepottyan egy szakadékba, a mackót a hóna alá szorítva távozik az örök vadászmezőkre. Van azonkívül a játékban digi beszéd, haláli zörejek, hangok, nyöszörgés és nyimpogás - szó ami szó, az audió élményekre sem lehet panasz.

Az értékelés abszolút egyértelmű: szuper játék, szuper folytatás. Minden szempontból kimagasló paraméterek, tökéletes a játszhatóság - a Crash Bandicoot 2 szerintem elég sokáig elszórakoztatja még a legképzettebb játékosokat is.









NEM KELL IDE MAGYARÁZAT A KÉPEK MAGUKÉRT BESZÉLNEK



CRASH BANDICOOT 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMORIABLOKK

✓ A JÓ MÉG JOBB LETT
× JÓL JÁTSZHATÓ, DE KEZDŐKNEK NEHÉZ

90%

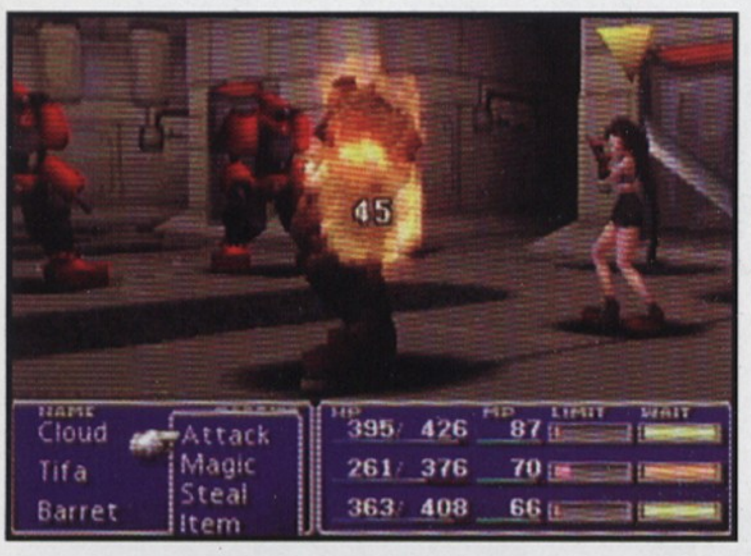
LÁMPÁVAL SEM TA…

FINAL FA…

Tesztelői pályafutásom legnagyobb fájába vágtam a fejszém akkor, amikor nekiültem A JÁTÉKNAK. Annak a játéknak, amely nagyobb vihart kavart Japánban és az USA-ban, mint eddig bármi más. Annak a játéknak, amelyet minden külföldi magazin, minden játéktesztelő és minden szakértő egyszerűen csak "A KIRÁLYNAK" hív. Ez a játék a FINAL FANTASY VII.

Azon a napon, amikor a FFVII megjelenését beharangozták Japánban, már órákkal a boltok nyitása előtt hosszú, tömött sorokban várakoztak az emberek. A boltosok frissítőket szolgáltak fel, majd megindult az őrület. Első nap több, mint 300 ezer darabot adtak el a játékból, most már 5 milliónál tartanak, és ez csak Japánra vonatkozik! Ez a szám azt jelenti, hogy matematikailag akinek a felkelő nap országában PlayStation-je van, annak van hozzá egy FFVII is. Valamivel később megjelent az amerikai változat is (a vásárlási láz még mindig tart), most novemberben pedig végre-valahára az európai játékosok is megvásárolhatják ezt a csodát. Szerkesztőségünknek már hónapokkal korábban birtokában volt egy NTSC-s USA verzió, de sajnos az azzal kimentett állások nem kompatibilisek az európaival - így újra kellett kezdenem az egész játékot, nézzétek el hát nekem, hogy csak az első CD-ről mutatok nektek képeket (egyszerűen nem volt időm az újság készítése mellett végigjátszani).

Az egyből világossá vált, hogy erről a játékról nem lesz elég két oldalt írni, hiszen egy átfogó ismertetőt is alig tudok ide beszorítani - és akkor még nem szóltam a speciális dolgokról, a végigjátszásról és a tippekről nem is beszélve. Éppen ezért a következő számokban is találtok majd anyagot a FFVII-hez (sőt, a mellékletekben is). Azt azonban le kell szögeznem, hogy a játék töméntelen (minden eddiginél több) angol szöveget tartalmaz, állandóan karattyol, a nyelvismeret elengedhetetlenül szükséges hozzá. Mielőtt azonban belekezdenénk, egy rövid áttekintést adnék erről az egész Final Fantasy történetről.









Japánban a legközkedveltebb játékstílus az RPG, azaz szerepjáték. Megszámlálhatatlan program jelenik meg minden géptípusra, tucatnyi sorozat fut már évek óta (a legtöbb el sem jut hozzánk Európába), melyek között a leghíresebb a Final Fantasy. Az első epizód 1987-ben jött ki, a kis Nintendo-ra, majd ezt követték a további NES és SUPER NES változatok. Végül most, 1997-ben a SQUARESOFT, a FF készítőgárdája összeveszett a Nintendo-val, és átnyergeltek a Sonyhoz. A sorozat legutóbbi része a FFVII. Európában hivatalosan egyik rész sem jelent meg, Amerikában is csak három, melyek közül a Final Fantasy III SNES-re kapható volt az 576 Shopban is. Szóval ez a FFIII a japán FFVI megfelelője. Mivel a Sony tudta, hogy a legújabb epizódot a világ minden részén piacra fogja dobni, nem akart kavarodást okozni a számozással, ezért a FFVII mindenhol egységesen jelent meg.

KEZDJÜK A LEGELEJÉN...

A FFVII-et pontosan lehetetlen besorolni egy kategóriába sem. Lényegében egy RPG, szerepjáték, de a különböző belső mini-játékok és feladatok miatt azt mondhatnám, hogy a létező összes játékfajta megtalálható benne. A Squaresoft nem egy játékot csinált, hanem egy egész világot, amelyet a történet során töviről-hegyire meg fogunk ismerni (valami olyan monumentális dolgot képzeljetek el, mint amit Tolkien apó a "Gyűrűk Ura" című regényében alkotott). Az a baj, hogy túl hosszú lenne így az újság hasábjain bemutatni a Final Fantasy sorozat környezetét, de röviden megpróbálom. Tehát ez egy alternatív világ, egészen más fejlődési vonallal és fokon, mint a miénk. Nincs például űrkutatás, űrhajózás, van viszont minden más hi-tech találmány, sőt, a varázslatok és a mágia is teljesen elfogadott és ismert dolog. Talán úgy lehetne legjobban szemléltetni, hogy a mi világunknál jóval fejlettebb, viszont bizonyos fizikai felfedezéseket és találmányokat totálisan nélkülöző kultúráról van szó. Ez így talán érthetetlennek tűnhet, de a játékban úgyis minden kiderül. A program mérete is egyedülálló, hiszen 3 CD hosszúságú. Összesen több, mint egy óra gyönyörű animációs részletet tartalmaz a program, és ezek az "filmek" a legváratlanabb helyzetekben és kiszámíthatatlan gyakorisággal futnak le. A készítők azt tartják a FFVII-ről, hogy egy átlagos megoldás-útvonalat választva 120 óra játékidő szükségeltetik hozzá (ezen persze csak a "tiszta" időt értik, az újrakezdéseket







576 KONZOL KÓD-X 1.

DOOM 64 - TITKOK, TRÜKKÖK ÉS CSALÁSOK

Features Menü:

Ezt a speciális csalást akkor kapjuk meg, ha a 32. Hectic szinten mindegyik kulcsot begyűjtöttük és a bonyolultabb úton távozunk. Persze az is megoldás, ha a következő pályakódot ütjük be:
?TJL BDFW BFGV JVVB

A kód hatására a Pause menüben megjelenik egy Features opció, ami a következőket tartalmazza:

Warp to Level

Jobbra/balra nyomva az irányítót végigpörgethetjük a szinteket 1-től 27-ig, majd a camera gombok bármelyikével odaugorhatunk. A 25-27 szintekre csak ezzel a megoldással lehet eljutni!

Invulnerable

Ezt bekapcsolva (ON) sérthetetlenné válunk. Sajnos a 32. Hectic szinten nem működik.

Health Boost

Ezzel a ponttal maximálisra tölthetjük hősünk energiáját. Bármennyiszer használható, tehát folyamatosan gyógyíthatjuk vele emberünket.

Weapons

Hasonlóan működik a fentebbi gyógyításhoz, csak ezzel a fegyverzetünket állíthatjuk 100%-osra.

Map Everything

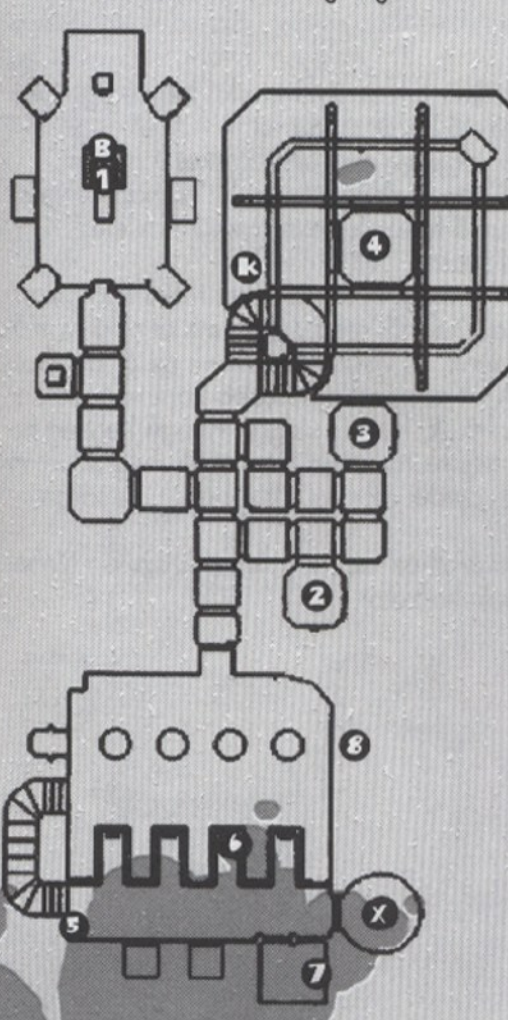
Ezt a pontot bekapcsolva teljesen feltérképezhetjük a területet: nem csak a titkos szobák, de még a megbúvó ellenfelek, a felvehető tárgyak és a hordók helyzete is láthatóvá válik.

Szuper Kódszó:

A következő kódszót beírva a legeslegutolsó szinten kezdhetünk, ráadásul az energiánk 100-on, a pajzsunk pedig 200-on fog állni. Az összes fegyver is a birtokunkban lesz természetesen teli tárakkal, sőt még a lézerfegyver sem fog hiányozni, amihez már mindhárom pentagramma is be lesz gyűjtve - azaz a tűzereje háromszor akkora lesz, mint a BFG9000-esé. (A begyűjtött pentagrammákat a térkép képernyőjén láthatjuk.) Az így felspécizett lézerágyúval szemben - ha nem bénázzuk el - a legvégső gonosz is csak maximum négy másodpercig fogja húzni.

A lézer tűzerejének növelésén és gyorsításán kívül a pentagrammák az utolsó szinten kulcsokként is funkcionálnak. Amint belépünk az utolsó helyszínre a sötét kapukon keresztül démonok áradata özönlik be az arénába. Ha azonban elég gyorsak vagyunk, ezeket a kapukat - a közelükben lévő kapcsolókon használva a spéci kulcsokat - nyomban lezárhatjuk, s így rögtön a "királynővel" nézhetünk szembe.

Tehát a kódszó: W93M 7H20 BCY0 PSVB



A PÁLYAKÓDOK

Nehézségi Szint: Be Gentle!

02: CDP8 9BJ2 68ZT SVK?
03: CXM8 9BJY 681T JVK?
04: DDK8 9BJT 683S 9VK?
05: DXH8 9BJP 685S 1VK?
06: FDF8 9BJK 687S SVK?
07: FXC8 9BJF 689S JVK?
08: GD?8 9BC? 69BR ?BK?
09: GX88 9BC6 69DR 2BK?
10: HD68 9BC2 69GR TBK?
11: HX48 9BCY 69JR KBK?
12: JD28 9BCT 69LQ ?BK?
13: JX08 9BCP 69NQ 2BK?
14: KDY8 9BCK 69QQ TBK?
15: KXW8 9BCF 69SQ KBK?
16: LFT8 9BB? 69VP ?VK?
17: LYR8 9BB6 69XP 2VK?
18: MFP8 9BB2 69ZP TVK?
19: MYM8 9BBY 691P KVK?
20: NFK8 9BBT 693N ?VK?
21: NYH8 9BBP 695N 2VK?
22: PFF8 9BBK 697N TVK?
23: PYC8 9BBF 699N KVK?
24: QF?8 9BF? 6?BM ?BK?
25: QY88 9BF6 6?DM 2BK?
26: RF68 9BF2 6?GM TBK?
27: RY48 9BFY 6?JM KBK?
28: SF28 9BFT 6?LL ?BK?
29: SY08 9BFP 6?NL 2BK?
30: TFY8 9BFK 6?QL TBK?
31: TYW8 9BFF 6?SL KBK?
32: VBT8 9BD? 6?VK 9VK?

Nehézségi Szint: Bring It On!

02: CJPR 9BJ1 68Z? QVK?
03: C1MR 9BJX 681? GVK?
04: DJKR 9BJS 6839 7VK?
05: D1HR 9BJN 6859 ZVK?
06: FJFR 9BJJ 6879 QVK?
07: F1CR 9BJD 6899 GVK?
08: GJ?R 9BC9 69B8 8BK?
09: G18R 9BC5 69D8 0BK?
10: HJ6R 9BC1 69G8 RBK?
11: H14R 9BCX 69J8 HBK?
12: JJ2R 9BCS 69L7 8BK?
13: J10R 9BCN 69N7 0BK?
14: KJYR 9BCJ 69Q7 RBK?
15: K1WR 9BCD 69S7 HBK?
16: LKTR 9BB9 69V6 8VK?
17: L2RR 9BB5 69X6 0VK?
18: MKPR 9BB1 69Z6 RVK?
19: M2MR 9BBX 6916 HVK?
20: NKKR 9BBS 6935 8VK?
21: N2HR 9BBN 6955 0VK?
22: PKFR 9BBJ 6975 RVK?
23: P2CR 9BBD 6995 HVK?
24: QK?R 9BF9 6?B4 8BK?
25: Q28R 9BF5 6?D4 0BK?
26: RK6R 9BF1 6?G4 RBK?
27: R24R 9BFX 6?J4 HBK?
28: SK2R 9BFS 6?L3 8BK?
29: S20R 9BFN 6?N3 0BK?
30: TKYR 9BFJ 6?Q3 RBK?
31: T2WR 9BFD 6?S3 HBK?
32: VGTR 9BD9 6?V2 7VK?

Nehézségi Szint: I Own Doom!

02: CNN8 9BJ0 680T NVK?
03: C5L8 9BJW 682T DVK?
04: DNJ8 9BJR 684S 5VK?
05: D5G8 9BJM 686S XVK?
06: FND8 9BJH 688S NVK?
07: F5B8 9BJC 68?S DVK?
08: GN98 9BC8 69CR 6BK?
09: G578 9BC4 69FR YBK?
10: HN58 9BC0 69HR PBK?
11: H538 9BCW 69KR FBK?
12: JN18 9BCR 69MQ 6BK?
13: J5Z8 9BCM 69PQ YBK?
14: KNX8 9BCH 69RQ PBK?
15: K5V8 9BCC 69TQ FBK?
16: LPS8 9BB8 69WP 6VK?
17: L6Q8 9BB4 69YP YVK?
18: MPN8 9BB0 690P PVK?
19: M6L8 9BBW 692P FVK?
20: NPJ8 9BBR 694N 6VK?
21: N6G8 9BBM 696N YVK?
22: PPD8 9BBH 698N PVK?
23: P6B8 9BBC 69?N FVK?
24: QP98 9BF8 6?CM 6BK?
25: Q678 9BF4 6?FM YBK?
26: RP58 9BF0 6?HM PBK?
27: R638 9BFW 6?KM FBK?
28: SP18 9BFR 6?ML 6BK?
29: S6Z8 9BFM 6?PL YBK?
30: TPX8 9BFH 6?RL PBK?
31: T6V8 9BFC 6?TL FBK?
32: VLS8 9BD8 6?WK 5VK?

Nehézségi Szint: Watch Me Die!

02: CSNR 9BJZ 680? LVK?
03: C9LR 9BJV 682? BVK?
04: DSJR 9BJQ 6849 3VK?
05: D9GR 9BJL 6869 VVK?
06: FSDR 9BJG 6889 LVK?
07: F9BR 9BJB 68?9 BVK?
08: GS9R 9BC7 69C8 4BK?
09: G97R 9BC3 69F8 WBK?
10: HS5R 9BCZ 69H8 MBK?
11: H93R 9BCV 69K8 CBK?
12: JS1R 9BCQ 69M7 4BK?
13: J9ZR 9BCL 69P7 WBK?
14: KSXR 9BCG 69R7 MBK?
15: K9VR 9BCB 69T7 CBK?
16: LTSR 9BB7 69W6 4VK?
17: L?QR 9BB3 69Y6 WVK?
18: MTNR 9BBZ 6906 MVK?
19: M?LR 9BBV 6926 CVK?
20: NTJR 9BBQ 6945 4VK?
21: N?GR 9BBL 6965 WVK?
22: PTDR 9BBG 6985 MVK?
23: P?BR 9BBB 69?5 CVK?
24: QT9R 9BF7 6?C4 4BK?
25: Q?7R 9BF3 6?F4 WBK?
26: RT5R 9BFZ 6?H4 MBK?
27: R?3R 9BFV 6?K4 CBK?
28: ST1R 9BFQ 6?M3 4BK?
29: S?ZR 9BFL 6?P3 WBK?
30: TTXR 9BFG 6?R3 MBK?
31: T?VR 9BFB 6?T3 CBK?
32: VQSR 9BD7 6?W2 3VK?

ÁTJÁRÓK A TITKOS SZINTEKRE ÉS A PENTAGRAMMÁK MEGSZERZÉSE

Jelmagyarázat: Belépés a szintre: B, Kijárat: X, Kék Kulcs: K, Piros Kulcs: P, Sárga Kulcs: S

4. Szint: The Holding Area - Átjáró a Omega Outpost-ra

1. Itt megfordulva rögtön egy Berserk csomaghoz juthatunk.

2. A falon látható három kapcsoló a labirintus további részeit nyitja fel.

3. Ismét három kapcsoló, amelyek ismét a továbbvezető kaput nyitják fel.

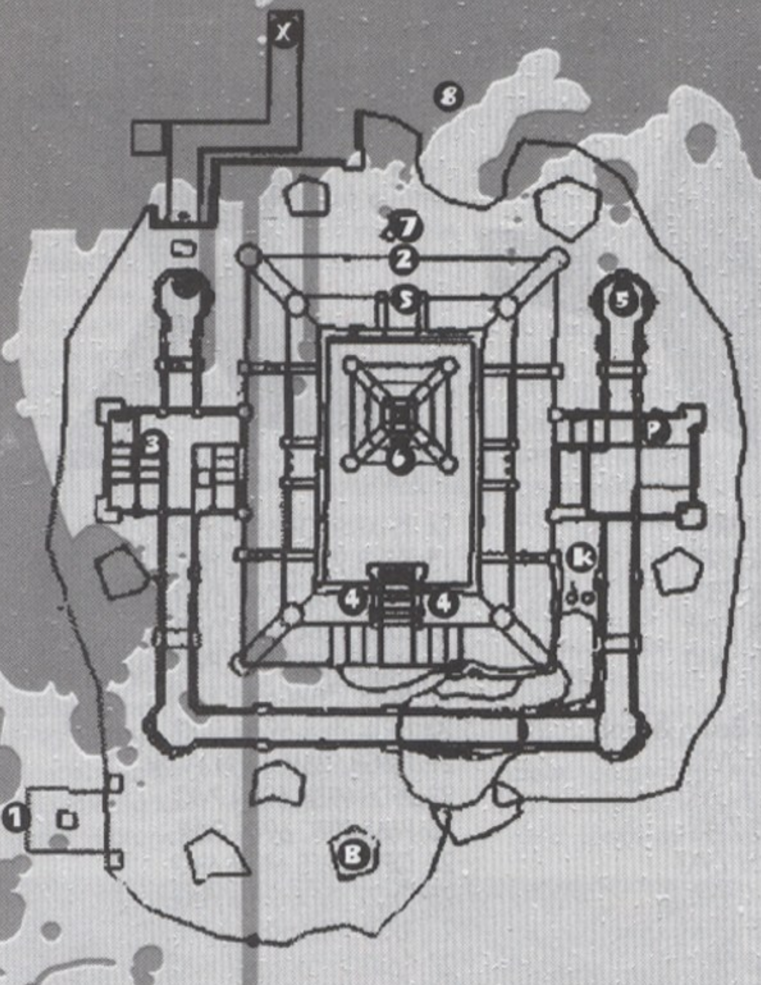
4. Ha meg akarjuk szerezni a géppuskát, itt kell belelőnünk a feljövő kapcsolóba. Ekkor a közeli kis kabinnál - a puska elől - eltűnik a korlát, s így megközelíthetővé válik a rejtekhely.

5. Itt egy kapcsoló található, ami a közeli titkos rekeszeket nyitja.

6. Ezekkel a kapcsolókkal hozhatjuk létre a hidat a titkos teleporthoz. A lépcsőtől számítva először a harmadik kapcsolót nyomjuk le, majd azután az elsőt és sorban a többit.

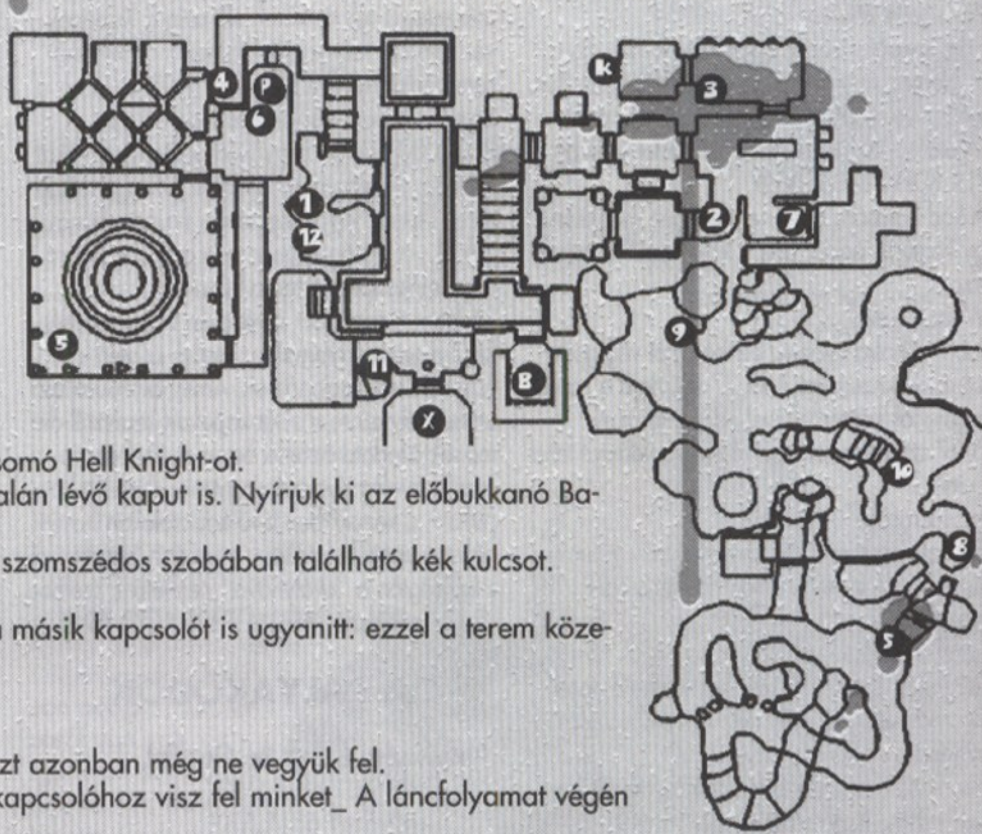
7. Most már csak annyi a dolgunk, hogy rámenjünk itt a teleportra, és átfussunk a pilléreken az említett titkos helységbe.

8. Íme az átjáró a 29. Szintre.



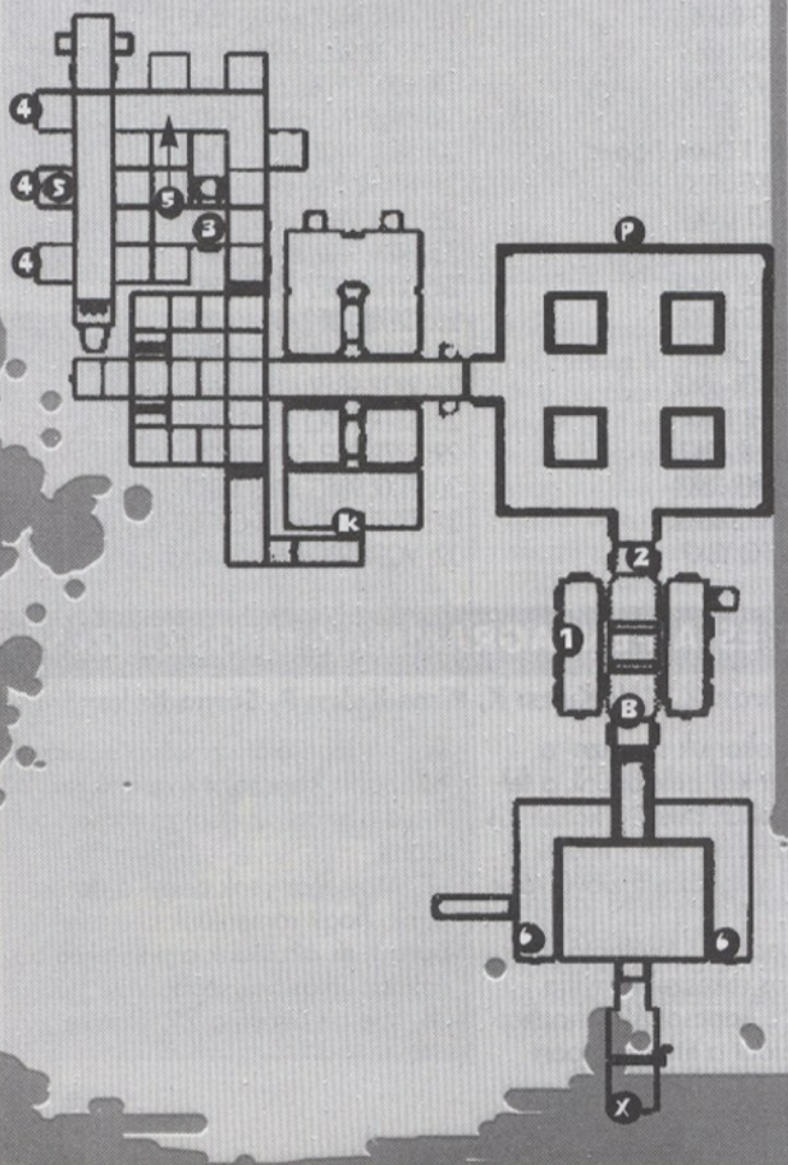
12. Szint: Altar of Pain - Átjáró a The Lair-hez

1. Az itt lévő teleporttal juthatunk fel az oromzatra.
2. Ez a kapcsoló eltünteti az akadályokat a kék kulcs elől.
3. Itt egy padlókapcsolóra léphetünk rá, ami egy alkóvot nyit fel nem messze, benne egy kapcsolóval. Ezzel lépcsőket tüntethetünk elő, amelyeknek a tetején egy újabb kapcsoló vár ránk, amivel pedig a vár feljebbi szintjére vezető lift elől tüntethetjük el a rácsokat.
4. Ezzel a két kapcsolóval egy átjárót nyithatunk fel a kék ajtó mögött található szobában.
5. Ez a kapcsoló emeli fel a központi terembe vezető lépcsőfokokat - de csak azután, hogy megszereztük a piros kulcsot.
6. Miután végeztünk a pokol küldötteivel, egy kapcsoló jelenik meg, amit átállítva láthatóvá és elérhetővá válik a sárga kulcs. Ha még nem vettük volna fel, az oltárról elcsórhatjuk a Lézerfegyvert.
7. Fussunk át erre a pillérre, majd onnan neki a közeli falnak - bármilyen értelmetlennek is tűnik. (Ha átkapcsolunk a térképre, látható, hogy van ott valami.)
8. Itt van a teleport a 30. Szintre.



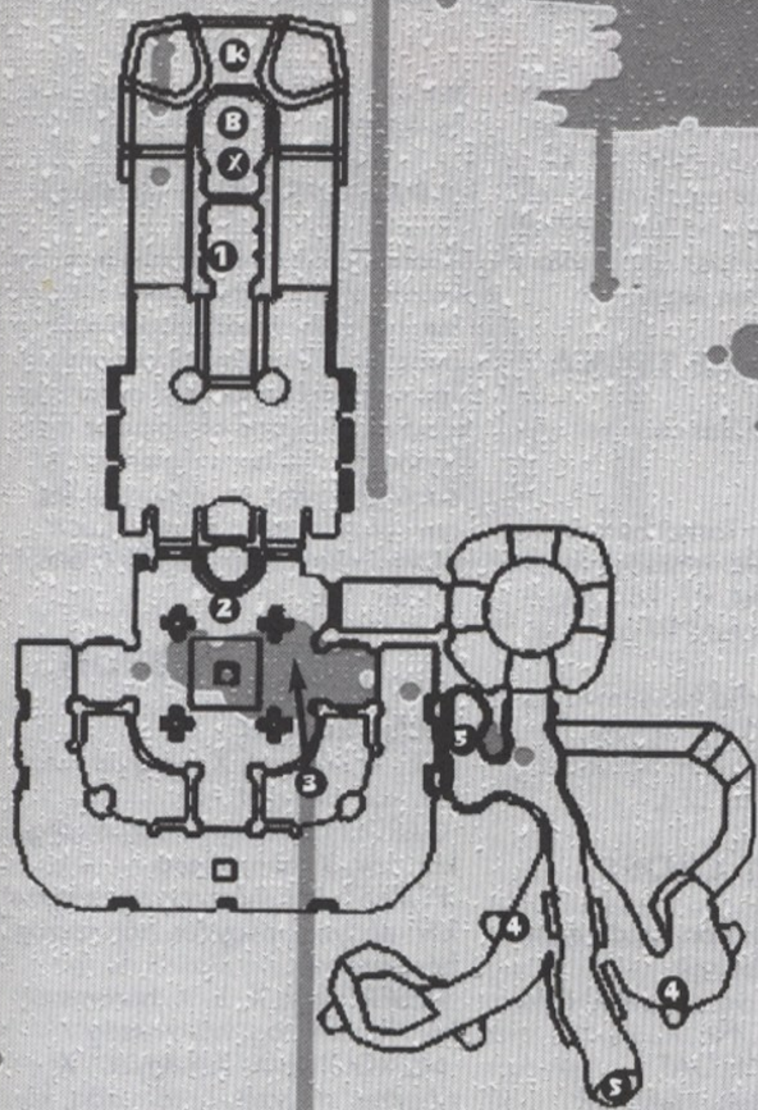
18. Szint: Spawned Fear - Átjáró a The Void-hoz

1. Az itteni kapcsoló kinyitja az ajtót az udvar felé, s mellesleg előcsal egy csomó Hell Knight-ot.
2. Nyissuk ki itt az ajtót, majd a kapcsolóval nyissuk fel a savmedence túloldalán lévő kaput is. Nyírjuk ki az előbukkanó Baron of Hellt és máris eltűnik a sav.
3. Erről a platformról belelőve az egyik szemben lévő kapcsolóba leereszti a szomszédos szobában található kék kulcsot.
4. A kék ajtót itt találhatjuk.
5. Az itt lévő kapcsolóval gyújthatunk fényt a sötét teremben. Keressük meg a másik kapcsolót is ugyanitt: ezzel a terem közepét ereszthetjük le.
6. A piros kulcsért ide kell jönnünk.
7. A piros ajtó.
8. Az itt lévő kapcsolóval egy szoba nyílik meg benne egy "védőruhával" - ezt azonban még ne vegyük fel.
9. Ezzel a kapcsolóval egy másik platformot ereszthetünk le, ami egy újabb kapcsolóhoz visz fel minket_ A láncfolyamat végén egy lépcső jön létre a 10. Pontnál.
10. Ha a környéken már minden kapcsolót átállítottunk, akkor a lépcső tetején található kapcsolóval egy olyan magas "liftet" ereszthetünk le, amelyen keresztül átjuthatunk a fortyogó lávához. Mielőtt ezt megtennénk, vegyük fel a védőöltözetet. Végül az úton fussunk át gyorsan a szakadékok felett, s ha elég gyorsak voltunk, miénk a sárga kulcs.
11. Az itteni lépcső tetején egy padlókapcsolóra léphetünk rá, ez nyitja fel a titkos teleport rekeszét, ami azonban sajnos csak rövid ideig marad nyitva.
12. Nagyon ki kell számítanunk az utat, csak úgy érhetünk oda a teleporthoz időben, ami pedig a 31. Szintre repít minket.



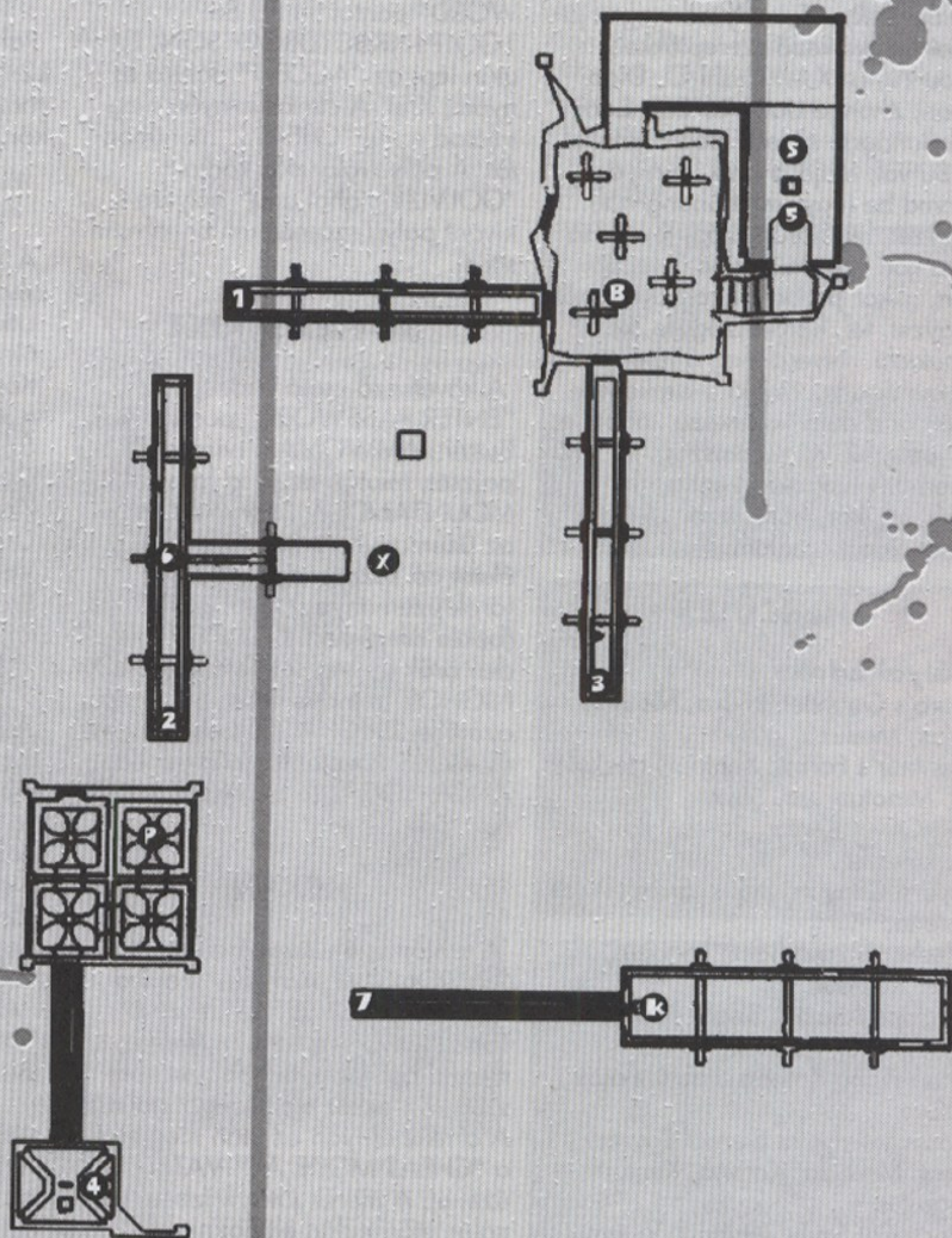
29. (Titkos) Szint - Outpost Omega

1. Ezzel a panellal a szemközti szobában egy titkos rekesz nyitható ki, benne egy géppuskával. A szobában lévő kapcsoló a továbbvezető kaput nyitja fel.
2. Egy újabb rejtett panel, ami a ketreces terem végében egy újabb rekeszt nyit fel, benne a piros kulccsal. A teremből továbbvezető ajtó csak azután nyílik ki, hogy végeztünk az utolsó szörnnyel is, azok pedig a rakétavető felvétele után bukkannak elő.
3. Ez a panel eltünteti a lenti Megasphere előtti rácsot.
4. A sárga kulcs valamelyik itteni alkóvban jelenik meg. A szakadékot futva ugorjuk át.
5. Fussunk át itt a szakadékon, mire egy kapcsoló jelenik meg. Ugorjunk át oda és váltsuk át. Ekkor nagyon gyorsan sarkon kell fordulnunk, és visszarohannunk az 5. ponthoz, mert ekkor ott rövid ideig leereszkedik egy lift. A lift tetejéről egy újabb kapcsolót pillanthatunk meg. Ebbe lőjünk bele, mire a kapcsoló eltűnik, lent, a sárgán villogó helység bejárata előtt pedig megjelenik egy platform. Erre álljunk rá, majd ismételjük meg az iménti liftes-kapcsolós procedúrát, és a platform leereszkedik az ajtó küszöbéhez. A sárga fülkéből felvehetjük az első pentagrammát.
6. Ezekkel a kapcsolókkal teremthetjük meg a kijárathoz az utat, de csak azután tűnhetünk el, hogy kiirtottuk az összes ránk támadó pokolfajzatot.



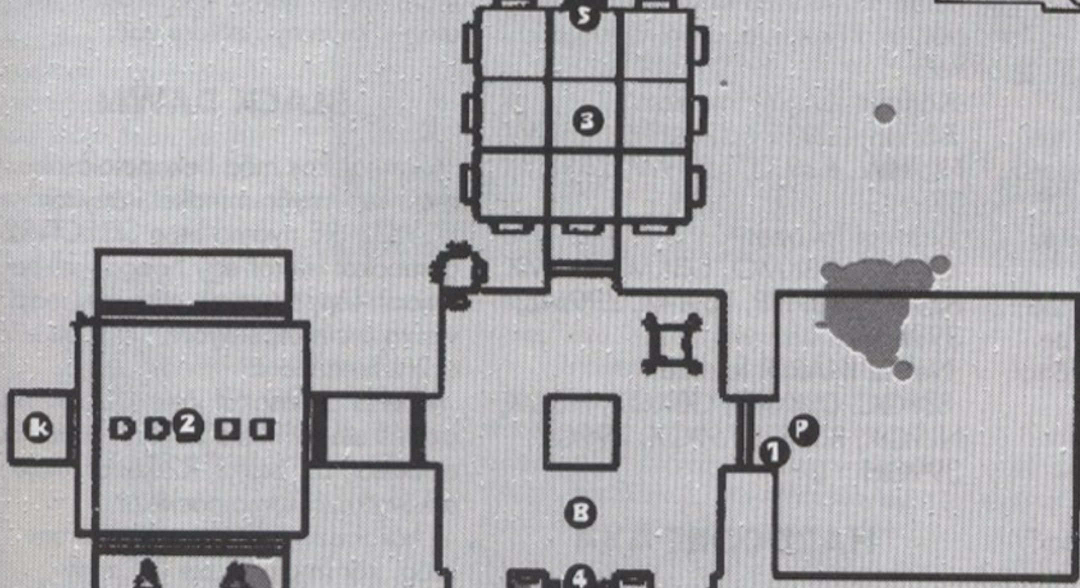
30. (Titkos) Szint - The Lair

1. A középső panellal alakíthatjuk ki a levezető lépcsőt, majd lent a két szélső kapcsolóval nyithatjuk ki a terembe vezető ajtót.
2. Ezzel a kapcsolóval ereszthetjük le a terem lépcsőit.
3. Amikor erre a pontra állunk, a jelzett irányban egy kapcsoló jelenik meg. Ha gyorsan belelövünk, balra tőlünk (az ablakon keresztül) egy másik kapcsoló válik láthatóvá, amibe beletüzelve leereszkedik a második pentagram. Az ugyanitt lévő kapcsolóval a további utat nyithatjuk meg.
4. Ezeket a szobrokat aktiválva válik láthatóvá a pajzshoz vezető átjáró.
5. Ha megvan a sárga kulcs, itt egy kapcsoló tűnik elő, mellyel a kezdőpontnál hozhatunk létre egy "kijárat" kapcsolót.



31. (Titkos) Szint - The Void

1.-2. Menjünk át az 1-es és a 2-es teleporton, s máris miénk a piros kulcs.
3. Menjünk át a piros ajtón, majd a 3-as ponton, s megvan a kék kulcs is.
4. Menjünk vissza, át az 1-es és a 2-es teleporton, és aktiváljuk a kék kapcsolót.
5. Ezzel megnyílt az út a sárga kulcshoz.
6. A sárga kulccsal eltüntethetjük a kijárat elől az akadályt.
7. Az utolsó pentagramma megszerzéséhez ne menjünk még ki a kijáraton, hanem csak közelítsük meg. Amikor a talaj elkezd remegni, forduljunk meg, és irány a pentagrammás szoba (4.), ahol egy újabb kapcsoló jelent meg. Miután ezt átállítottuk, a jel elteleportálódik máshová: nagyon kell sietnünk a kék kulcs helyéhez, ugyanis ott rövid ideig kiemelkedik egy kő a talajból, amin keresztül átléphetünk a pentagrammához vezető folyosóra.



32. (Titkos) Szint - Hectic

Erre a helyre a legelső szintről egy szuper titkos teleporton keresztül juthatunk. Azon a pályán összesen 10 hordó található, ebből a legelsőt kivéve mindet fel kell robbantanunk. Ha ez megvan az egyik rejtett teleporton keresztül (kettő ilyen van: pl. a kék ajtóval szemben) vissza kell jutnunk a kiindulási ponthoz és fel kell robbantanunk az utolsó hordót is. Ekkor rövid időre - háttal annak, ahogy beteleportálódtunk - a szomszédos szobában kinyílik egy kabin: ott van a teleport.
1. Vegyük fel a piros kulcsot és gyorsan felkapva a rakétavetőt próbáljunk meg végezni az Arachnotronokkal, majd ügyeljünk a leereszkedő plafonra.
2. A kék kulcs felvétele után igyekezzünk vissza a lezárult ajtó küszöbére, és onnan szedjük le a Hell Knight-okat - persze anélkül, hogy a lávába esnénk.
3. Ha netán még élünk, a sárga kulcsért átszlalomozni a mozgó padlón a nyílvesszők között már nem jelenthet nehézséget.
4. Nyissuk ki a rácsokat és távozzunk. Ügyködésünk eredménye: a Features menü.

PLAYSTATION KÓDOK

DYNASTY WARRIORS

Rejtett karakterek előcsalogatása: *Sun Shang Xiang* - A címképernyőn állj az "1P BATTLE" opcióra és nyomd be a következő kódot: bal, bal, fel, le, háromszög, négyzet, L1, R1 (ekkor egy hangot hallasz). Ez után lépj a karakterválasztó képernyőre, ahol megtalálod őkelmét.

Zhunge Liang és *Shokatsu Ryou* - Nyerd meg a játékot a következő szereplőkkel: Guan Yu, Zhao Yun és Zhang Fei.

Cao Cao és *Sou Sou* - Nyerd meg a játékot a következő szereplőkkel: Xiahou Dun, dian Wei, Xu Zhu.

Lu Bu és *Ryo Fu* - Nyerd meg a játékot a következő szereplőkkel: Zhou Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhunge Liang és Cao Cao.

Nobunaga - Nyerd meg a játékot Lu Bu-val, majd a címképernyőn nyomd be (úgy, mint Shang-nál): négyzet, fel, háromszög, le, X. Ha ez a kód nem működne a verziódon, akkor próbáld ki a következőt: négyzet, fel, háromszög, le, kör.

Toukichi - Nyerd meg a játékot Nobunaga-val, majd a címképernyőn add be a következő kódot: le, le, jobb, fel, X, háromszög, R1, R2. Alternatív megoldásként a - le, le, jobb, fel, kör, háromszög, R1, R2 - megoldást ajánlom.

HERCULES

Pályakódok:

Hero's Gauntlet: Hidra, Medúza, Pajzs, Medúza.

Centaur's Forest: Kentaur, Herkules fej, Minotaurusz, Íjász.

Big Olive: Kentur, Pajzs, Hidra, Herkules fej.

Hydra Canyon: Pajzs, Sisak, Pajzs, Katona.

Medusa's Lair: Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur.

Cyclops Attacks: Sisak, Pegazus, Herkules fej, Íjász.

Titan Fight: Katona, Pajzs, Pajzs, Villám.

Passageways of Eternal Tournament: Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus.

Vortex of Souls: Katona, Villám, Katona, Kentaur.

Az itt következő szuperkód beírása után pedig a játékban látható videó-részleteket nézheted végig: Pegazus, Katona, Kentaur, Katona.

TWISTED METAL 2

Az "Isten mód" eléréséhez a következő kódot kell beadni: játék közben tartsd folyamatosan benyomva az R1+R2+L1+L2 kombinációt, majd nyomd le: fel, le, bal, jobb, jobb, bal, le, fel. Ez után a képernyő tetején megjelenik a "God Mode" felirat.

DARK FORCES

Pályakódok:

2. Pálya: Y7B5T7S183
3. Pálya: 3WKKVMKHWZ
4. Pálya: 9WJHBLCN00
5. Pálya: 8XKGBKDPZ1
6. Pálya: 7YBKBJFL22
7. Pálya: Y7C4L7Q193
8. Pálya: X8D3L6R2C4
9. Pálya : W9F635SZB5
10. Pálya: VIQ534T0F6
11. Pálya: NVHL4LFQ1R
12. Pálya: MYGMIKBR2S
13. Pálya: 205F6HJT0V

ALIEN TRILOGY

Sérthetetlenség és örök munició: A címképernyőn az opciók között megtalálod az "ENTER PASSWORD" pontot. Itt írd be: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Ez után lépj az "ACCEPT" pontra és nyomj X-et. A címképernyőn megtalálod az új "CHEATS" menüpontot. A pályaválasztás kódja "GOLVL??", ahol a "?" helyére a kívánt pálya számát kell behelyettesíteni.

SOVIET STRIKE

A következő csaló kódokat az "ENTER PASSWORD" pontnál kell beírni: IAMWOMAN (visszatölti a pajzsot, miután az 0-ra fogyott), MOUNTANDEW (ugyanezt teszi az üzemanyaggal), NOSFERATU (7 életet ad kezdéskor), SADISSA (örök üzemanyag), EARTHFIRST (békés ellenfelek), QUAKER (minden örök, a gép sérthetetlen), MIDNIGHOIL (minden örök, de a gép azért sérül), GHANDI (minden civil és ellenfél követni fogja a gépedet), ANGRYLOCAL (a bennszülöttek lőnek rád).

HEXEN

A csalómenü előhozása: lépj az "OPTIONS" képernyőre, majd a "CONTROLLER SETUP" részbe. Tartsd lenyomva az R2-t, majd nyomd be: jobb, le, jobb, háromszög, X - ekkor egy hangot hallasz. A címképernyőn ez után megjelenik a "CHEAT MODE ACTIVATED" üzenet. A menüt játék közben, pauzálás után tudod előhozni.

DESTRUCTION DERBY 2

A következő kód segítségével tetszés szerinti pályán versenyezhetsz. Az 1-es irányítóval lépj a "RACE MODE" képernyőre és válaszd ki vagy a WRECKING RACING, vagy a STOCK CAR RACING módot. Névnek MACSrPOO-t írj be. Ez után a TRACK SELECT opciónál bármit kiválaszthatsz.

TOMB RAIDER

A pályaugrás kódja a következő: játék közben nyomd meg a SELECT-et és nyomd be a következő kódot: L2, R2, L1, kör, háromszög, L1, R2, L2. Miután visszalépsz a játékba, a következő pályára kerülsz.

Az "összes fegyver" kódot is a SELECT megnyomása után tudod beadni: L1, háromszög, R2, L2, L2, R2, kör, L1. Ekkor egy hangot kell hallanod. Ez után, ha megnyomod az X-et és visszalépsz az Inventoryba, ott lesz minden fegyver.

CODENAME TENKA

A kódokat pauzálás után kell bevinni.

Összes fegyver: Tartsd benyomva az L1-et, majd: háromszög, R1, háromszög, négyzet, R1, kör, négyzet, négyzet. Engedd fel az L1-et.

Pályaugrás: Tartsd benyomva az L2-t, majd: kör, kör, négyzet, háromszög, R1, négyzet, háromszög, kör. Engedd fel az L2-t.

RALLY CROSS

A kódokat új szezon kezdése után, név helyett kell beírni:

Ütközés nélküli verseny: BANZAI

Gravitáció: STONE

Könnyű kocsik: FLOAT

Pillekönnyű kocsik: FEATHER

Szélesebb kerekek: FAT_TIRES

Öngyilkos mód: WEEOO

Kerekek nélkül: NO_WHEELS

Csak kerekek: WHEELS

Veterán szezon: VET_ME

Profi szezon: IM_A_PRO

INDEPENDENCE DAY

A csaló kódok beviteléhez a következőket kell tenned: lépj az opció képernyő PLAYER NAME pontjára. Írd be valamelyik csaló kódot, majd lépj vissza a címképernyőre és nyomd be: bal, jobb, négyzet, kör, háromszög, háromszög, le. Ekkor megjelenik a "CHEATER" opció. Tehát a "nevek" - FOX ROX, MR HAPPY, GODZILLA, GO POSTAL, TOURIST. Hogy mi-mit csinál, azt találjátok ki.

Pályakódok:

Vedd ki a memóriakártyát a gépedből, lépj az OPTIONS képernyőre és válaszd ki a LOAD GAME pontot. Ekkor tudod beírni a kódokat:

Könnyű (EASY) fokozat:
BBFHB, DBKHN, GBKHW, LLSHW, NL9HW, R39JD, T59HW, Z99HY, 399HG.

Normál fokozat:
BBFMC, DBKMO, GBKMX, LLSMX, NL9MX, R39NF, T59MX, Z99MZ, 399MH.

Nehéz (HARD) fokozat:
BBFQC, DBKQO, GBKQX, LLSQX, NL9QX, R39RF, T59QX, Z99QZ, 399QH.

HARDCORE 4X4

Lépj a RACE TYPE pontra, majd válaszd a TIME TRIAL opciót. A START RACE után névnek a következő kódokat írhatod be: MAINLINE (egy titkos kocsit is választhatsz), RAINFROG (békaeső hullik az égből).

PARAPPA THE RAPPER

Gond nélkül és eszméletlen pontszámmal tudod megnyerni a pályákat, ha a következőképpen rappelsz: a saját szövededet nem akkor mondod (tehát nem akkor nyomod meg a gombot), amikor a Parappa-fej a "Rap-o-meter"-en az adott gombhoz ér, hanem akkor, amikor a jel már "kinagyítódott". Nevetséges, de tényleg csak ennyi a siker titka!

PERFECT WEAPON

Pályakódok:

ICE: X, négyzet, X, négyzet, négyzet, kör, négyzet, kör.

GARDEN: kör, X, X, háromszög, kör, kör, X, háromszög.

FOREST: kör, háromszög, négyzet, kör, négyzet, négyzet, háromszög, háromszög.

DESERT: kör, X, X, X, háromszög, kör, háromszög, háromszög.

MORGONE: X, X, négyzet, X, négyzet, négyzet, háromszög, kör.

REBEL ASSAULT

Az összes küldetést kipróbálhatod, ha az opciók között a PASSWORD képernyőn beírod az: X, négyzet, X, X, X, háromszög kódot.

BUBSY 3D

A kódokat a LOAD OPTION részben kell beírni:

Pályaválasztás: XLVLCHTMSB

Bonusz pálya: XBNSCHTMMM

99 élet: XMUCHOLIFE

Rakétadarabok: XTOOROCKER

Összes csalás: XALLDBUGCR

AREA 51

Ha egy idegen bőrébe bújva akarod kipróbálni a játékot, a kezdéskor LŐDD LE mind a három S.T.A.A.R kommandóst (a második fickó igyekszik majd gyorsan keresztülfutni a képernyőn - nehéz lesz kilőni!) - ez után a képernyő zöldre vált...

BLACK DAWN

A két játékos mód bekapcsolásához a címképernyőn mindkét irányítón EGYSZERRE nyomd be a SELECT+R2 gombokat (ekkor egy hangot kell hallanod). Lépj az opció menübe, majd vissza a címképernyőre - már ott lesz a 2PL menüpont.

A belső csalásokat játék közben, pauzálás után viheted be, ha benyomod a: Select, L2, Select, R2 kódot, majd a következő kombinációkat:

+ háromszög, háromszög, háromszög, kör (max. lőszer és üzemanyag)

+ L1, L2, R1, R2 (max. fegyver)

+ háromszög, háromszög, háromszög, le, le, le (küldetés teljesítve)

[...]ÁLSZ ENNÉL JOBBAT!

[...]NTASY VII





nem), de ennél végig lehet játszani valamivel gyorsabban és lassabban is. Az a lényeg, hogy a történet során számtalan alkalommal nyílik lehetőség arra, hogy mi döntsük el, hogyan akarunk továbblépni. Ez több tényezőt takar: múlhat egy-egy párbeszédben adott válaszunkon, a helyszínek bejárásának sorrendjén, azon, hogy mely szereplőket választjuk be a csapatba és azon is, hogy egy adott feladatot sikerrel vagy sikertelenül oldunk-e meg. Van egy "alapösvény", amihez mindenképpen ragaszkodnunk kell, tehát elvileg a játékban nem tudunk "vakvágányok" miatt elakadni, de ezen túl már millióféleképpen alakíthatjuk a játékmenetet. Az ECTS-en beszélgettem egy palival a Square-től, aki úgy fogalmazott, hogy a FFVII-ben vannak "kötelező" és "ajánlott" lépések, amelyeket megtehetünk. Az európai játékosoknak szokatlan lehet, hogy a FFVII-ben könnyen kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy egy döntésünknek vagy éppen figyelmetlenségünknek köszönhetően bizonyos részeket (a történet részeit, helyszíneket, szereplőket, eseményeket) egyáltalán nem fogunk meglátni-megtalálni, sőt, a dolgokat egy idő után már "visszacsinálni" sem lehet, kivéve, ha van az adott pont előtt kimentett állásunk. Előfordulhat (és először így is lesz), hogy a játékot hosszú hetek alatt végigjátsszuk ugyan, de a programnak kb. 25-30%-a még így is rejtve marad előttünk. Bosszantó, de bizonyos dolgokra csak véletlenül lehet rájönni, hiszen a sikerhez ezek nem feltétlenül szükségesek (így viszont izgalmas animációkról, vagy hasznos tárgyakról-eszközökről maradunk le). Ez is egy tipikus japán húzás: olyan dolgokat is tesznek a játékba, amelyek a végigjátszás szempontjából lényegében feleslegesek, de egy igazi megszállottnak ezek jelentik a legnagyobb élményt. Elképesztő például, hogy mennyire ki van dolgozva a játék minden egyes apró részlete. Minden egyes település minden egyes háza meg van tervezve, bemehetünk, körülnézhetünk (emeletekre fel, pincékbe le), de ennek az égvilágon semmi jelentősége sincs, csupán érdekesség. A városokban millió olyan dolog van (animációk a háttérben, melyektől tényleg élettel telnek meg a helyszínek), amelyekkel soha egyetlen más játékban sem találkozhattunk. Egy pár óra játék után rájöttem arra, hogy amit a Squaresoft beletömött a FFVII egy CD-jébe, abból bármelyik másik cég 5-6 sikeres játékot tudott volna piacra dobni, túlzás nélkül!







A teljesség igénye nélkül, érdekességképpen felsorolnék néhány olyan minijátékot, amelyekkel találkozhatunk:

☞ Egyik menekülésünk alkalmával 3D-s, motoros-üldözős feladatot kell megoldanunk.

☞ Eljutunk egy edzőterembe, ahol felülés-versenyben veszünk részt.

☞ Egy katonai parádé során élő TV közvetítésben kell a többi katonával együtt mozognunk.

☞ Egy bajbajutott kislánynak kell mesterséges légzést adnunk.

☞ Egy játékteremben többféle gépen is (szkander, kosárlabda) ténylegesen játszhatunk.

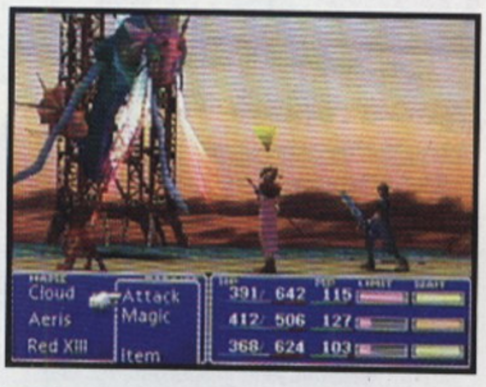
☞ Kiképezhetjük magunkat "Chocobo-zsokévá" és versenyeken indulhatunk (a Chocobo egy strucc-szerű sárga madár, amin "lovagolni" szoktak, mivel a FF világban nem létezik ló).

☞ Nevelhetünk magunknak speciális Chocobo-t, mellyel tetszés szerint közlekedhetünk a világtérképen (akadály nélkül). Ez a művelet kb. 3-4 napos játékba és többszáz-ezer gil-be (a FF pénzneme) kerül. Kizárólag érdekességképpen van a játékban, mert e nélkül is könnyen lehet boldogulni.

☞ Többször kell nyakatekert logikai feladványokat megoldanunk.

RÖGTÖN A KÖZEPÉBE

A Final Fantasy VII elég szokatlanul kezdődik. A gyönyörű bevezető során a történet közepébe csöppenünk, ahol az látjuk, hogy egy vonat fut be egy futurisztikus városba. Az intro egyik pillanatról a másikra átvált játékba, ahol már mi irányítjuk a főszereplőt, Cloud-ot. Az a feladatunk, hogy egy lázadó csoport tagjaként felrobbantsunk egy reaktort. Ahogy telnek a játékkal töltött órák, úgy ismerjük meg a szereplőket (saját magunkat is), a történet előzményeit és ami a legérdekesebb, a kezelést is. Mert a FFVII olyan oktató részekkel van tele, amelyek szinte észrevétlenül vannak beleépítve a történetbe. Persze a fegyvereknek, a felszereléseknek, a matériának (varázskövek, amelyek a különböző varázslatokat adják) és a szereplőknek is vannak bonyolult kezelési trükkjeik, melyekről egy hónap múlva olvashattok. Addig is, kezdjétek el a játékot, a részletes kezelési útmutatót, a tippeket és talán a végigjátszást is a következő számokban találjátok.







FINAL FANTASY VII

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE HANG

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ EGYSZERŰEN HIBÁTLAN

100%

BUSHIDO BLADE

EGY KARD ÉS MÁS SEMMI, A VÁGYAM CSAK ENNYI...

A japán szamuráj-filmekből azt már jól ismerhetjük, hogy a távol-keleten egy harcos számára semminek sincs akkora értéke, mint a becsületének. De mit tehet egy szamuráj akkor, ha azt veszi észre, hogy azok váltak becstelenné, akiknek felesküdött? Hű maradjon hozzájuk, vagy inkább látszólag megszegve az esküjét szembeforduljon velük és az elveihez maradjon hű? A Kage nevű titkos bérgyilkos szervezet egyik tagja éppen ezelőtt a dilemma előtt áll, ám morális oldalról megközelítve a kérdést a válasz nem lehet kétséges: habár az utóbbi a nehezebb út, a Bushido nem tűr megalkuvást.

A Bushido Blade egy egészen különleges "verekedős" játék a SquareSoft-tól. Szakítva a hagyományokkal nincs energiacsík és időlimit; az ellenfél legyőzésének csupán egyetlen módja van: halálos sebet ejteni rajta. A küzdelem hatalmas tereken zajlik, ame-



lyeken el lehet menekülni, fel lehet mászni hidakra vagy lépcsőkre, mindig kihasználhatjuk a terep adottságait. A helyszínek interaktív résztvevői a küzdelmeknek: a fiatalabb fákat például a csata hevében egyszerűen kivághatjuk, a falak mellé beállva pedig ellenfelünk - ha ketté akarja hasítani a fejünket - csak a kövön fogja kicsorbítani a kardját.

Harcosaink irányítása és a rendelkezésre álló mozdulatok is egészen rendkívüliek. A legfontosabb, hogy nem csak vívóállásba helyezkedve küzdhetünk, hanem az L1 gombot lenyomva nekiiramodhatunk, és elmenekülhetünk (a kamera ilyenkor eltávolít, hogy mindkét harcos képben legyen), majd megfordulva nekifutásból sújthatunk le ellenfelünkre. Ha a vágás mellémegy, előfordulhat, hogy az ellenfelet egyserűen csak fellökjük. Aztán blokkolásra meg nincs is szükség: a magunk elé tartott fegyver elég a védelemre, csakis a szabadon hagyott testrészek sebezhetők. A láb a legsérülékenyebb testrészünk, gyakran megesik, hogy a küzdelmet már csak térdre ereszkedve tudjuk befejezni. Amúgy nagyon jópofa, hogy még fekvő állapotunkban is mérhetünk váratlan ellencsapásokat. Ha netán mindkét fél egyszerre üt össze, a küzdők egymásnak feszülnek, és majd az erősebb fogja eltaszítani a másikat (a



támadás gombját nyomogatva.) Támadásnál természetesen nem hiányoznak a frankó speciális vágások és a kombók sem. Érdekesség, hogy (az R1/R2 gombok használatával) három féle testhelyzetben állhatunk ellenfelünk elé: a fejünk fölé tartott kardal például iszonyúan gyors suhintásokat tehetünk - hátránya azonban, hogy ilyenkor szinte az egész testfelületünk védtelen marad. Aztán bevethetők tisztességtelenebb eszközök is: például a tengerpart homokját az ellenfelünk szemébe szórhatjuk.

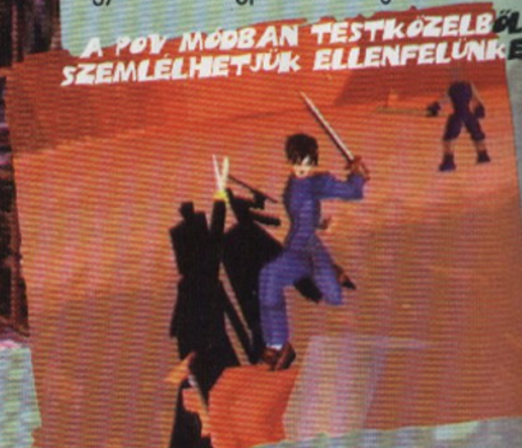
Összesen hat szereplő közül választhatunk - persze nem hiányoznak a női karakterek sem (szám szerint kettő). Mindegyik karakter más-más okból száll harcba, de a lényeg ugyanaz: ki akarnak szabadulni a bérgyilkos szervezet kötelékéből. Nyolc fajta fegyver választható, és ami igazán lenyűgöző: ezek nem karakterfüggők - magyarul az összes harcossal tudjuk bármelyiket használni. Van itt minden: különféle szablyák, szuronyok vagy például sledgehammer (ez egy jókora pöröly).

Az opciók között hat játéktípust találhatunk. A Story Mode egy csodála-

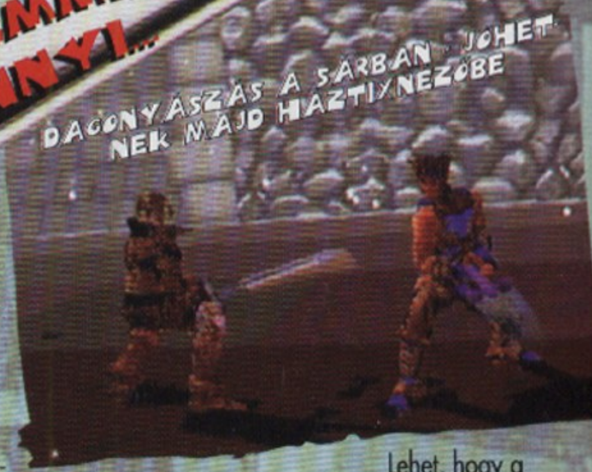


tos történetes üzemmódot takar, ahol a párbajokat apró közjátékokkal fűzték össze. Csodálatos, mert óriási a bejárható terep (a részeket a program menet közben tölti be) és meglepően intelligens a történet formálása. Ha például tisztességtelenül játszunk, és mondjuk úgy támadunk meg valakit, hogy nem volt ideje felkészülni, becstelenné válunk és nem enged minket tovább a program. A játék még azt is megjegyzi, hogy hol sérültünk meg, és a későbbiekben ott kötés lesz látható hősünk testén. Ebben a módban egyébként a többi karakter ellen kell helytállnunk, ám sokkal kevesebbet kell legyilkolnunk közülük, ha magunk keressük meg a menekvés útját: a kastély tornyának a bejáratát.

De nézzük a további játékmódokat. A VS Modenál két irányítóval ketten, egymás ellen lehet küzdeni egy tetszőleges helyszínen. A Slash Mode szabadon úgy fordítható: Kaszabolós Üzemmód. Ez annyit tesz, hogy egyre komolyabb tudási szintű ellenfelek következnek, s nekünk minél többet kell egy élettel lekaszabolnunk. A Training Mode gyakorlást jelent egy szabadon választott harcossal, tetszőleges körülmények között. A POV Mode talán az egyik legérdekesebb: ezt választva ugyanis hősünk perspektívájából küzdhetünk. A testhelyzetünket egy kis ábra fogja mutatni - igaz



az árnyékunkból is következtetni lehet rá. Végül az utolsó pont a Link Mode, amivel két PlayStationt lehet összekötni.

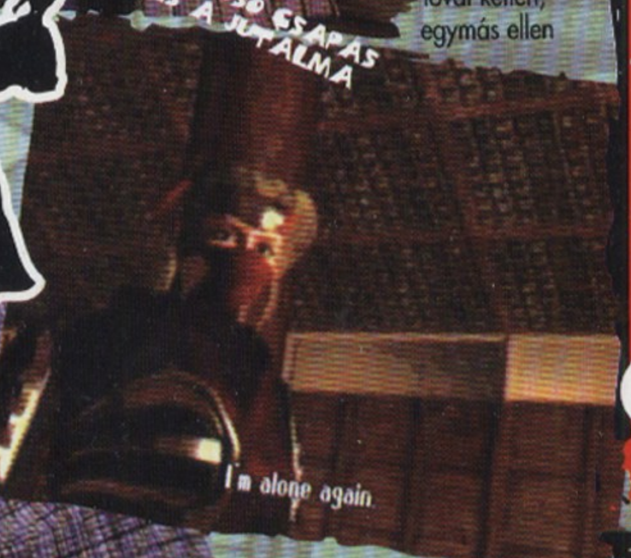


Lehet, hogy a Bushido Blade nem lesz mindenki kedvence, de nekem a realisztikus környezet, és a klassz játékmódok nagyon megnyerték a tetszésemet. Ha végigjátsszuk a játékot, természetesen a jutalmunk sem marad el: mindegyik karakterhez gyönyörű megnyerés animációk tartoznak.

V.Z.







BUSHIDO BLADE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ EGYEDÜLÁLLÓ KÜZDŐSTÍLUS
• VÁLTOZATOS ÜZEMMÓDOK
× HAMAR VÉGIGJÁTSZHATÓ

92%

CROC

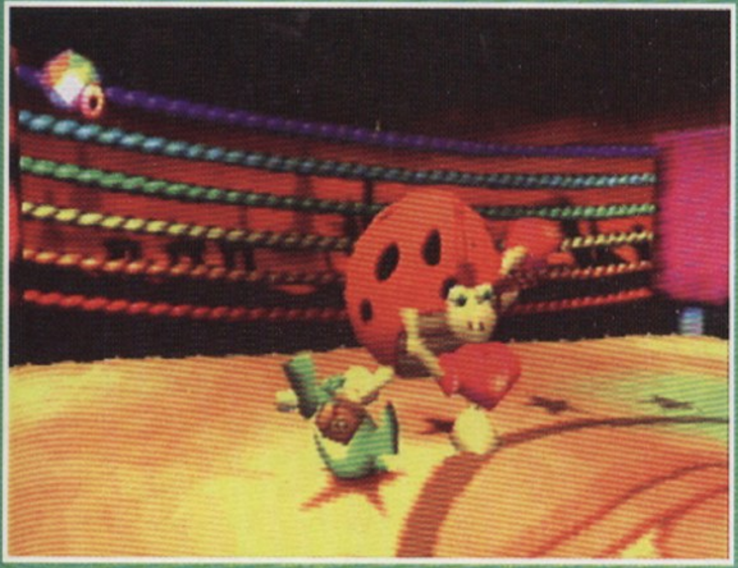


BEMUTATJUK A GONOSZOKAT!

1. SZIGET



A Croc főellenségei - mint ahogy azt a szeptemberi számunkban is olvashattátok - maguk is áldozatok: a gonosz Dante báró bűvölte el őket. Segítsünk hát nekik visszaváltozni! A főgonoszok elintézése valójában nem olyan nehéz, gyakorlatilag bármennyiszer hibázhatunk, csak sérülésnél mindig szedjük fel az elejtett gyémántokat, amelyek a sérthetetlenségünket biztosítják. Minden pályán két boss vár ránk. A Gobbo Völgyben a felnagyított csirke amellett, hogy félpályás, még kispályás is: már csak a futástól is kifullad, amikor liheg, akkor kell őt farba billenteni. Ezt háromszor kell megismételnünk.



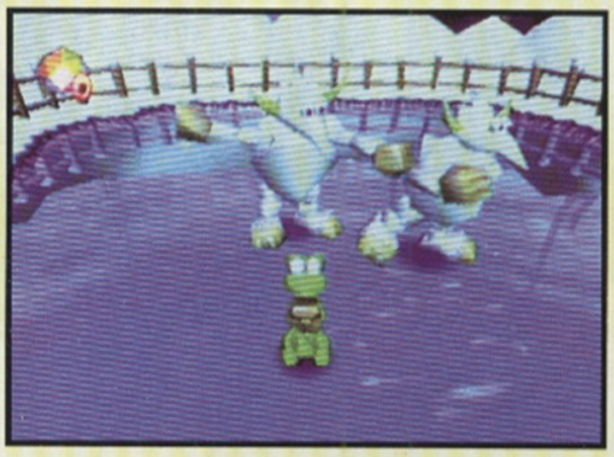
Flibby, a boxkesztyűs katicabogár sem sokkal nehezebb: az ütései elől térjünk ki, majd amikor leeresztve a kezeit pihen, akkor mossunk be neki. Ekkor a hátára dől, mire tapossuk meg. Flibby csak három menetet bír ki a ringben.

2. SZIGET



A második sziget, a jeges pálya. Chumly, a havasi ember, akit Dante egy jetpackkel látott el, az egyik legkönnyebb kihívás. Az esetlen fickónak úgy tűnik még nem volt ideje beletanulni Rocket Ranger szakmájába: csak megkésve kapcsol "zuhanóbombázásba". Egy pillanatra menjünk alá, majd gyorsan menjünk tovább. Miután Chumly szétterült a talajon, sétáljunk oda és utaljunk ki neki egy nyaklevest. Játsszuk el ezt háromszor, s Chumly máris szabad.

Itsy, az óriás jeti négy kisebb kecskéből lett megalkotva - természetesen Dante "szentséges" kezei által. Vele egy befagyott tó jegén találkozunk; nemes egyszerűséggel ránk akar ülni - persze térjünk ki előle. Amikor feltápászkodik, akkor adjunk neki. Igen ám, csakhogy osztódik: először ketté, majd négy felé. A kicsikkel már nem kell technikáznunk, csak csapjuk szét őket.

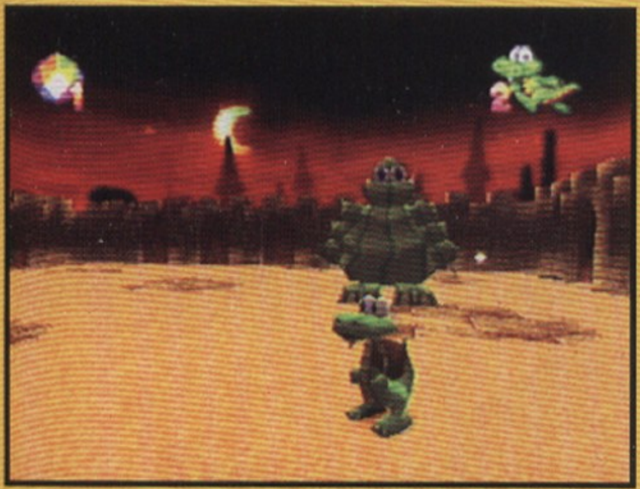


3. SZIGET

A sivatagos-vulkános pályán meglepő módon az első főnökkel a víz alatt kell megmérkőznünk. Neptuna, aki hajdanán egy hal volt, de most Poszeidónnak képzeli magát, egy termetes akváriumban vár ránk. A farkával, illetve a vasvillájával csapkod, majd még villámokat is szór - ilyenkor persze meneküljünk. Amikor vakarja a fejét, akkor támadjunk.



Cactus Jack - amint a neve is mutatja - egy szúrós természetű egyéniség: egy kaktusz és egy gyík kereszteződéséből jött létre. Egyrészt a tüskéit záporozza felénk, majd a szó szoros értelmében bepörög - ilyenkor jobb elkerülni, illetve az általa leírt kör közepére állni. Ha éppen nem ezeket a dolgokat műveli, könnyedén sebezhető.



4. SZIGET

Dante báró kastélyában félúton egy légballonokon csüngő alakkal futunk össze. Ez a Fosley nevű főellenség tisztára mintha a Pandemoniumból tévedt volna ide: barátunk egy bástya közepéről robbanó mogyorószemeket dobál nekünk, s ezeket a lábakon járó bombákat kell a kicsapódó pallókra csalva visszaküldenünk neki.



A legfőbb gonosz persze maga, Dante báró, ő egyben a legkeményebb ellenfél, lévén hogy három élete van. Először csak simán agyon akar csapni minket a kisebb földrengést előidéző ütéseivel - ezeket némi ügyességgel kikerülhetjük. Amikor Dante a sikertelenségét látva a fejét fogja, akkor kell ellentámadásba lendülnünk. Három sérülés után új csellel próbálkozik: ő játssza a bika, mi pedig a torreádor szerepét. Neki kell csalnunk a nekiiramodott szörnyeteget a terem falának, majd rögtön amint megszédült, behúzni neki. Újabb három kudarc után Dante beveti a végső fegyverét: a levegőből szór villámokat felénk. Ezeket próbáljuk meg kikerülni (legegyszerűbb alá állni), mire egy idő után a jómadár leereszkedik, és elkezdi mustrálgatni a vaskesztyűjét. Ezt az alkalmat használjuk ki, és vigyük be a három végső pofont.



Rufus király immár szabad, többé már nem lesz Dante játékszere, a Gobbok ismét szabadon élhetnek - egyszóval mindenki happy. A játék azonban ezzel még nem egészen ért véget! Próbáljuk meg kiszabadítani mindegyik pályán mind a hat Gobbot, mire a főellenségek pályái után bónuszszintek fognak megnyílni, melyek mindegyike egy-egy puzzle darabot rejt. De vajon mi lesz akkor, ha a nyolc puzzle darabból összeáll a kép? Ki tudja? A legendák egy ötödik szigetről is említést tesznek...





V.Z.



HŐST AKAROK. DE AZONNAL!
HERCULES

Tisztán emlékszem milyen mizéria volt pár évvel ezelőtt az 576 Shopban, amikor karácsony előtt pár héttel kijött az Aladdin MegaDrive-os változata. Minden boldog és boldogtalan szülő ezt a játékot akarta, és "gombhoz vették a kabátot" - amikor megtudták, hogy az Aladdin-hoz kell egy gép is, szájhúzva bár, de megvették a MD-ot is. Most, ennyi év után újra jól időzítettek a VIRGIN-nél: megint karácsony előtt jelentették meg legújabb DISNEY rajzfilmjátékukat, a HERCULES-t, de ezúttal PlayStation-re.

A mozifilm éppen azon a napon kerül a mozikba, amikor ezt a cikket írom, így még nem láttam. Láttam viszont a játékban levő videó bejátszásokat, melyek összesen körülbelül fél óra hosszúságúak - hát nem semmi! Azt hiszem, régen készült ennyire jópofa, humoros és magával ragadó rajzfilm (természetesen minden Disney rajzfilm nagyon jó, de ez kiemelkedő), ráadásul a játék is nagyon klassz - lényeg a lényeg, újabb kellemes programmal gyarapodott a PSX-es kínálat.



A MÉRET EZ ESETBEN SEM SZÁMÍT



EMMI SEM ÁLLHAT HERC ÚTJÁBA

HERKULES, AZ ÓKORI IDOL

A játék felépítése és grafikája elég érdekes. Összesen 10 pályával találkoztam, ami talán kevésnek hangzik, de mivel elég terjedelmes mindegyik, hosszú ideig el lehet velük szórakozni. Herc lényegében 2D-ben mozog, de a táj néhány apró grafikai trükknek köszönhetően mégis 3 dimenziós hatást kelt. Vannak viszont olyan pályák is, ahol a földön "ösvények" mutatják, hogy hol tudunk ki és be gyalogolni a "képbe". Ez lényegében azt jelenti, hogy egy síkkal előrébb vagy hátrébb haladhatunk tovább. Ezáltal egyfajta útvesztős feladatokat is meg kell oldanunk. A harmadik fajta pálya, amikor körbe-körbe kell rohangálni - ez akkor van, amikor a Hidrával és a Medúzával kell megküzdenünk.

A HERCULES teljes egészében a film cselekményét követi végig. Benne van Herc összes kalandja, az összes próbatétel, minden főellenfél és szereplő: Küklopsz, Medúza, Hidra, mindenki. Az első pálya egy gyakorló rész, ahol a különböző harci mozdulatokat és trükköket sajátíthatjuk el, de mivel elég sok féle dolgot tudunk csinálni hősünkkel, nagyon oda kell figyelni a háttérben (és körülöttünk) zajló dolgokra. Fontos dolog például, hogy a nagyobb köveket fel tudjuk venni és eldobva (vagy a 3D hatás miatt a képbe "bedobva") fegyverként használni, de a megfelelő helyre cipelve emelvényként is alkalmazhatóak - így az ugrással egyébként elérhetetlen cuccokat is fel tudjuk szedni. Fontos az is, hogy a sziklás részeken néhol feltűnően meg van repedezve a talaj - itt fel kell ugrani és leérkezve dobbantani egy nagyot, ekkor beszakad alattunk a kő.



EZT AZ OSZLOPOT BONTÁSRA ÍTÉLEM

Az így feltárt helyeken bonusz cuccok lapulnak. Egyébiránt a játéknak elég fontos részét képezi a keresgélés: millió pénzérme hever szanaszét, de érdemes például megkeresni a betűket is és kirakni a HERCULES szót, ezért folytatási lehetőségeket kapunk. Ennél sokkal fontosabb a vázák felkutatása, mert ha egy pályán nem szedjük fel mind a 4 köcsögöt, nem kapjuk meg a pályakódot - és elhalálozás után kezdhetünk mindent előről. De találunk különböző fegyvereket is: villámot, tüzet, hanghullámot (?) és sérthetetlenné tevő sisakot is, melyeket a problémásabb ellenfelek ellen kell bevetni.

A játék nagy pozitívuma a hangja. Szinte minden egyes beszólást, zajt és zörejt a filmből vettek át, hallani lehet Danny DeVitot (a kis ördög) és James Woodot (mint Hadész) is. A grafikáról már szóltam, azzal sincs baj. A szereplők animációja 100%-osan hű a filmhez, itt már tényleg az az ember érzése, hogy ő irányítja a mozit. Mondjuk a mai világban a sok teljesen 3D-s program között a Hercules talán régimódinak tűnhet, de épp ez adja a szépségét. Ez egy tipikus akció-ügyességi játék, sok ugrálással, bunyóval, és ami nagy előnye, hogy a fiatalabb korosztály is könnyedén meg fog barátkozni vele. Ideális karácsonyi ajándék öcsinek, huginak és mindenkinek, akit elvarázsolt a film bája. Gondoljátok csak el, milyen jó dolog, amikor a család hazamegy a moziból, belövi a Playstationt és újrajátssza, amit látott...Vásárlás előtt ajánlott kipróbálni.



A HÁTTÉRBEN KÜKLOPSZ ROSSZALKODIK



HERCULES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MEMORIABLOKK
✓ JÓPOFA JÁTÉK, BIZTOS A FILM MIATT
× A 2D-S GRAFIKA KEZD KIMENNI A DIVATBÓL

82%



DOOM 64

EGYSZER MÁR LESZÁMOLTUNK AZ ÖSSZES DÉMONNAL... LEGALÁBBIS AZT HITTŰK!

Doom: egy fogalom, ami az egyes számú perspektívából játszódó akciójátékok egész generációját indította útjára. Ha egy új játékkonzol megjelenik, szinte presztízskérdés, hogy legyen rá Doom: volt már (FX2 chipes) SNES, aztán PlayStation és még Saturn változat is. Nincs még egy ilyen időtálló játék: noha a PC-s verzió '94-ben jelent meg, a pokolból jött démonok irtása még mindig töretlenül népszerű.

Magától értetődő, hogy a "doomozásból" a Nintendo 64 tulajok sem maradhattak ki. A konverzió megkódolását a Midway vállalta magára, ami – mit ne mondjunk – cseppet sem lehetett hálás feladat. Egy több mint három éves játékból kellett egy versenyképes változatot kovácsolni, aminek olyan műremekek mellett is állnia kell a sarat, mint például a Turok: Dinosaur Hunter. A 32 bites konzolokon csaknem bitenkénti konverziókkal játszhattunk, de ez egy 64 bites gépen már senkinek nem lett volna elég. Mindenek előtt megújult és gyorsabb grafikára, új pályákra és félelmetesebb szörnyetegekre volt szükség – ezek voltak a legáltalánosabb elvárások.

A jó hír, hogy a Midway ezeknek nagyjából megfelelt. A Doom 64-ben 32 vadonatúj pályán küzdhetjük végig magunkat (bár egy-két pályát a már meglévőkre alapoztak), melyek mindegyike kifejezetten egyjátékos módhoz készült és melyeken a már sokat tapasztalt Doom-osok is új kihívásokkal nézhetnek szembe. Az eredeti pályák közül jónéhány a Deathmatch játékokhoz volt tervezve, ezúttal azonban a computer irányította pokolfajzatok lesznek a kizárólagos ellenségek. Minthogy a 3D-s grafika engine-jét – a N64 képességeihez igazítva – teljes egészében újra írták, ebben a változatban megengedett, hogy a platformok, folyosók egymást keresztezzék, s megeshet az is, hogy a pálya menet közben alakul át, minek hatására mondjuk átjárók keletkezhetnek – ilyen effekteket az eredeti programmal nem lehetett megcsinálni Egy rakás új csapda és feladat is lehetővé vált ezeknek a megoldásoknak a révén. A grafikát pedig elképesztően gyorsan mozgatja a gép, kétségtelenül ez az eddigi leggyorsabb Doom. Vannak, akiknek meg is árt ez a nagy sebesség és kavargó gyomorra vagy kifolyó szemre panaszkodnak – bár ki tudja, ez utóbbi lehet, hogy az anti-aliasing (a pixeleket eltüntető) effektnek köszönhető.



NA MOST KIONTOM A BELEID - ÚGYIS VAN NEKED ÉPP ELÉG

A grafikát amúgy "szőröstül-böröstül" újra rajzolták. Most már akár a falba verhetjük az orrunkat, akkor sem fogunk pixeleket látni. A szörnyekkel szintén ez a helyzet: a korábbi verziókban ugyebár csak addig néztek ki jól, ameddig tisztes távolban maradtak, de mihelyst közelebb jöttek, a sprite-ok felülete sakktáblához vált hasonlatossá. Ez a jelenség immár teljesen megszűnt, sőt a szörnyek egy kicsit másképp is festenek, minthogy az összes ellenfelet újból megtervezték. Összesen 16 szörny tűnik fel, egyesek – mint például a tűzgolyókkal dobálózó Imp - teljesen átalakultak. Bár mint látható, minden megváltozott, a remek grafikusoknak köszönhetően szerencsére hangulatában és stílusában minden nagyon is Doom-os maradt.

Az éremnek azonban sajnos két oldala van. Ahhoz, hogy a játékot Doom-nak lehessen nevezni, meg kellett őrizni néhány igencsak elavult technikai megoldást. A figurák továbbra is sprite-okból lettek megalkotva, ezért megkerülve őket (főleg közelről) jól észrevehető az ugrás, amint az adott sprite-ot a gép a perspektívához igazítja, a hullákat pedig mindig csak egy oldalról lehet látni. És akkor még nem is szóltunk az alig pár frame-es animációkról: a Turok gyönyörűen lendületesen futó harcosaihoz képest a Doom 64 zombijai úgy festenek, mintha csúzzal küszködnének. A Turok-ban minden ellenfél – amint támadásba lendült – rögtön felpumpálta bennünk az adrenalint, a bábuk mintájára mozgó Doom-os szörnyek viszont nem biztosítják az intelligens ellenfél illúzióját. Pedig a mesterséges intelligenciával nincs gond: ha a szörnyek tömegesen támadnak ránk és egyikük-másikuk a kereszttűzbe kerül, most is klasszul egymásnak uszíthatjuk őket.

A sprite-ok mellett a másik hátulütő a régi típusú irányítás. Nem lehet le/fel nézelődni és ami még rosszabb: nem lehet ugrani. Ráadásul egyes pályák pont úgy lettek megtervezve, hogy egy-egy derékig érő platform jelentse az elhárítandó akadályt. Igazán röhejes, hogy egy harcedzett, vérben térdig gázoló, izmos Doom-katona nem képes egy ilyen helyen felkapaszkodni, mikor még egy csecsemőnek sem esne nehezére.

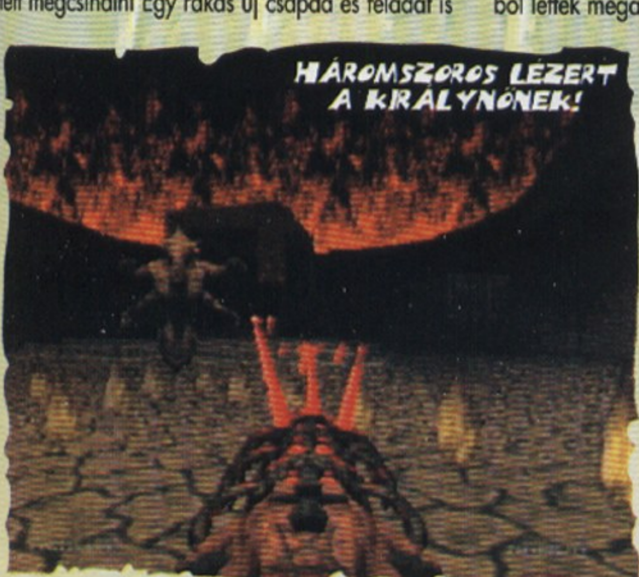


MEGLÁTJUK KI TUD JOBBAN VILLÁMOT SZÓRNI!

Az analóg irányító ezzel szemben abszolút nyerő: segítségével roppant kifinomultan lehet az ellenfeleket becélozni, nem szólva arról, hogy a futás gomb feleslegessé vált. Azt viszont nem értem, hogy a gombok alapkiosztását miért olyan idétlenül tervezték meg. Ha ugyanis az analóg sticket használjuk, akkor a balra oldalazást (L gomb) nem érjük el, ha viszont a D-Padet, akkor meg a tüzelést (Z gombot). Még szerencse, hogy az egészet (az opcióknál) át lehet programozni.



GÖMBÖC BARÁTOM BIZONY TELIBE TRAFÁLT



HÁROMSZOROS LÉZERT A KIRÁLYNŐNEK!

A pályák megoldásai - hasonlóan az elődhöz - általában lineárisak, azaz a játékmenet mindig a következő ajtó és a hozzá való színes kulcs megkereséséből áll. A fegyverarzenál is ugyanaz – igaz mindegyik eszközt újra rajzolták, minek során a motoros fűrész például dupla élet kapott, a shotgun újratöltésének a frankó animációja pedig – ki tudja miért – elmaradt. Viszont van egy új lézerfegyver, ami mindennél halálosabb. Ezt a fegyvert először egy titkos szinten (a 4. szintről elérhető 29. szinten) találhatjuk, a tűzereje pedig a későbbiekben háromszorosára növelhető. A titkos szinteken három speciális kulcsot szedhetünk össze, amelyek mindegyike – azon túl, hogy majd a végső összecsapásnál a segítségünkre lesz – egy plusz lézersugárral növeli a fegyver erejét. Csak az a baj, hogy a lézer sok energiát emészt fel, energiacellákat pedig nem sűrűn találni.

A játéknak még a zenéjét is figyelemre méltatnám, ami nem is annyira zene, hanem inkább hátborzongató zörejek, kínkeserves halálhörgések és démoni kacajok "koncertje" – ez persze klasszul hozzájárul a sötét tónusú grafika által már amúgy is biztosított vészjósló hangulathoz. A Doom 64 összességében nem egy rossz játék, sőt a Doom átiratok között talán a legjobb, de hogy őszinték legyünk: egy Turok vagy egy Goldeneye mellett már nem tud labdába rúgni. Egyszerűen már túllépett rajta a saját maga által megteremtett generáció.

V.Z.

DOOM 64

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS
MEMPAK
64MEG

✓ ÚJ KIHÍVÁS ÉS EREDETI HANGULAT
× GYENGE ANIMÁCIÓK

76%



007 GOLDENEYE

KI A LEGJOBB JAMES BOND?

Erős, mint Connery, elegáns, mint Moore, ellenállhatatlan, mint Dalton; igen, ez csakis ő lehet: Vári Zotyó a 007-es ügynök. Mielőtt azt hinnétek, hogy meghibbantam, közlöm: nem ment el a józan eszem, bárki odaírhatja a nevét a sajátom helyére, mert a N64-es GoldenEye segítségével akárki lehet virtuális James Bond. Tudom, hogy sokszor elpuffogtattuk már ezt a frázist, miszerint egy film kulisszái előtt mi játszhatjuk el a főszerepet, azonban most mégis ezt kell ismételnem, ezúttal ugyanis ezt az állítást szó szerint lehet érteni. A játék után érdemes megnézni videón újra a filmet: egyfolytában mutogathatunk a képernyőre, hogy "Hohó, hát én itt épp az előbb jártam!" A 3D-s terep abszolút a film mintájára lett kialakítva, kezdve az orosz műholdirányító bázistól a kubai óriás antennáig minden lényeges helyszínen megfordulhatunk. A GoldenEye elképesztően realisztikus környezetét nem is annyira a kiváló grafikája biztosítja, hanem az ellenséges katonák tökéletes animációja és mesterséges intelligenciája. A börtönőr - ahogy kell - fel s alá járkál, az ajtónállók türelmesen posztolnak, ám amint elsüvít mellettük egy golyó, idegesen kapkodják a fejüket, hogy honnan jöhetett a lövés, és nem is kell hozzá sok idő, hogy felfedezzék. A szovjet - akarom mondani az orosz hadsereg szinte valamennyi uniformisát felvonultatták: az általános viselet a szürke egyenruha és a kucsma, ám a havas tajgán például terepszínű, fehér kabátba burkolóznak a katonák, a keménykötésű kommandósok pedig feketében pompáznak. A realitások talaján maradva mindezek az egyenruhák úgy színeződnek át vörösbe, ahogy éppen kilyuggatjuk őket. A tányérsipkás tisztek külön örömet jelenthetnek, hiszen egy jól irányzott lövéssel a tökfödő leröppenthető - ezzel nem kis ijedelmet okozva a viselőjének. Szerencsétlen áldozataink nem is tudom hány féle módon tudnak meghalni: fejlövésnél persze azonnal elterülnek, ha azonban nem létfontosságú szerveiken kapnak súlyos sérülést, sokáig agonizálnak, nyaklövésnél levegő után kapkodva rogynak össze. Azonban vigyázzunk: csak akkor tekinthetünk egy ellenséget hullának, ha már elhajította a fegyverét. Az elhagyott fegyvereket aztán összeszedhetjük - a játékban nyugati és orosz típusok egyaránt szerepelnek. Külön öröm a gránátok használata, vagy a hangtompítóval felszerelt távcsöves puska: ezzel például a gátőröket szedhetjük le észrevétlenül. A játék ráadásul nem csak lövöldözésből áll, bizonyos helyeken majd különböző tárgyakat is használnunk kell (a fegyverekhez hasonló metódussal). Még tovább is tudnám folytatni a dicsérő szavakat, ám inkább nézzük a feladatainkat. A cselekményszál - csakúgy ahogy a filmben - a GoldenEye (Aranyszem) nevű titkos űrfegyver körül kígyózik.

1. küldetés: Arkangelsk

Az első küldetésnél választhatjuk meg a nehézségi fokozatot, amiből három van: Agent, Secret Agent és 00 Agent. Az első küldetés három részből áll. Bond egy titkos orosz vegyifegyvergyárba hatol be, ahol az első feladat: leugrani a gátról. Nehezebb fokozatokon már több a teendő: ki kell iktatni a biztonsági rendszert is, valamint fel kell installálni egy konvertert az orosz műholdvevőre, és ennek segítségével le kell hívni adatokat a gát alatti computer-teremből.

A második részben be kell jutnunk a laboratóriumba, ahol kapcsolatot kell teremtenünk a 006-os ügynökkel, majd a távirányítós bombáink segítségével meg kell semmisítenünk a hatalmas tartályokat. A tudósokat előtte küldjük mindenhonnan el, nehezebb fokozatokon különös tekintettel az egyik kettős ügynökre.

Itt az utolsó teendő a menekülés: ehhez meg kell keresnünk a sportrepülő kulcsát és már indulhatunk is. Ajánlott a tank használata. Nehezebb fokozatokon el kell pusztítanunk a repülőtér légvédelmét is.



2. küldetés: Severnaya

Ez lesz az a titkos műholdirányító központ, ahol tulajdonképpen a GoldenEye kálváriája elindul. Ez csak egy két részes küldetés. A beszivárgáshoz a "hátsó bejáratot" használhatjuk, vagyis a szellőzőaknán kell leereszkednünk. Előtte azonban még le kell kapcsolnunk a bázis kommunikációs antennáját, nehogy le tudják adni az érkezésünket, továbbá a nehezebb fokozatokon még egy széfet is ki kell ürítenünk.

A második lépés a GoldenEye indítókulcsának a lemásolása lesz - az eredetit ne felejtsük el otthagyni. A szükséges kulcs-analizáló géppel ellát minket az ügynökség, valamint lesz még egy fényképezőnk is, amivel a nagy képernyőről készíthetünk fotót. A különféle termekhez a kulcskártyákat az őröktől vehetjük el. Titkos Ügynökként az említetteken felül a biztonsági rendszert is tropára kell vágnunk, 00-ás ügynökként pedig még néhány adatot is meg kell szereznünk (az adatlopó kártyánkkal) az itteni számítógépből. Ez utóbbi beüzemelésére Boris-t kell rákényszerítenünk.



3. küldetés: Kirghizstan

Egy szovjet rakétaindító silóban találjuk hősünket, ahonnan állítólag GoldenEye műholdakat akarnak fellőni. Ennek kell utánajárnunk, a legfontosabb feladatunk pedig az lesz, hogy fotót készítsünk egy ilyen műholdról, amit a legfelső szinten fogunk találni. A tudósokat természetesen nem szabad bántanunk, ők anélkül is eldobják a kulcsokat és egyebeket, amik nekünk kellhetnek. Amennyiben a hírszerzés gyanúja beigazolódik (és amennyiben nehezebb fokozaton próbálkozunk) szabotálnunk kell a fellövést: össze kell szednünk a műhold fő áramköreit (a földön és az asztalokon nézzünk szét), és a hozzá tartozó telemetrikus DAT szalagot. Ha "dupla nullaként" jöttünk, még a siló megsemmisítése is hátra van, amit néhány időzített bomba elhelyezésével kell végrehajtanunk. A bombákat az üzemanyagtöltő termekben kell elhelyeznünk (ilyenből négy van: H4, C3, K2 és A1), mindig a jobboldali falra tapasztva őket.





4. küldetés: Monte Carlo

Most következik az a rész, ahol a filmben a Janus bűnszövetkezet terroristái megléptek a hajóról egy fantom helikopterrel. A játékban azonban durvábbak a gazfickók: túszokat szedtek, akiket nem haboznak kinyírni. Ahhoz, hogy ne végezzenek ki senkit azonnal a felbukkanásunkkor, csak egyetlen eszközt alkalmazhatunk: a gyorsaságot. A terroristák legalább hat túszt tartanak fogva, ezeket kell először megkeresnünk és kiszabadítanunk, majd a hajó hátuljában egy "poloskát" kell az indulásra kész helikopteren elhelyeznünk. Ha a keményfickót játsszuk, még fel kell kutatnunk két bombát is, amelyek hatástalanítására egy erre a célra rendszeresített készüléket használhatunk (bomb defuser). Az egyik bombát a parancsnoki hídon, a másikat pedig a gépházban találhatjuk. Fontos, hogy először akkurátusan mindenkit likvidáljunk a közelükből, ugyanis ha golyó éri a bombákat, azonnal felrobbannak.





5. küldetés: Severnaya

A helikopter útját követve visszatérünk az orosz tajgára, ám ezúttal éjszaka. Az antenna vezérlő számítógépét most már végleg haza kell vágni - és még véletlenül se szabad használnunk. A szoba azonban most zárva van, a kulcsot az egyik közeli faházban kell keresni, ahol egy kommandós vigyáz rá. Most nem kell annyira rejtőzködnünk: a bunkert az ajtaján keresztül közelítsük meg. (A helikopter mellől.) Ha a nehezebb fokozatokon jöttünk ide, ne felejtsük el a helikoptert a levegőbe repíteni, valamint a biztonsági rendszert kiiktatni.

Miután bebörtönöztek minket, a legelső dolgunk a szabadulás. A kulcsot a mágneses óránkkal érhetjük el. Itt találkozhatunk először Natalyával (aki ezután a programozói ismeretivel lesz segítségünkre), ám őt csak azután eresszük ki, hogy megtisztítottuk az egész terepet - különben az út során könnyen eltalálhatja egy "kóbor" lövedék. Itt az elfogásunkról készült videofelvétel megszerzése az első dolgunk, amit valamelyik szobában az asztalon fogunk találni. Nehezebb szinten a kamerák elintézésén túl még néhány dokumentumot is be kell gyűjtenünk, továbbá elő kell kerítenünk annak a széfnek a kulcsát, ami a GoldenEye hadművelet dokumentációját rejti magában.





6. küldetés: St. Petersburg

Szentpéterváron a szoborparkban Janus kilétének a felfedése a cél. Először Valentinnal, az ex-KGB ügynökkel kell kapcsolatba lépnünk, aki egy rozsda színű konténerben vár ránk. Ő újságolja el a találka helyét: menjünk hát a Lenin szoborhoz, és várakozzunk. Hamarosan megjelenik Janus az embereivel, de ne lőjünk rájuk, sőt inkább Janus kérésére tegyük el a fegyverünket. Kiderül, hogy Janus nem más, mint a meghaltnak hitt 006-os ügynök, a néhai barátunk, Alec Trevelyan. Miután elmenekült, siessünk a kijárathoz, ugyanis egy időzített bomba van az ott leparkolt helikopteren, és mellette fekszik Natalya. Ébresszük fel, s meneküljünk arrébb. A detonáció után keressük meg a gép feketedobozát és próbáljunk meg távozni. Mivel a kapunál fegyveresek tartják sakkban Natalyát, ne hősködjünk, csak nyissuk ki a kaput, és hagyjuk magunkat elkísérni...

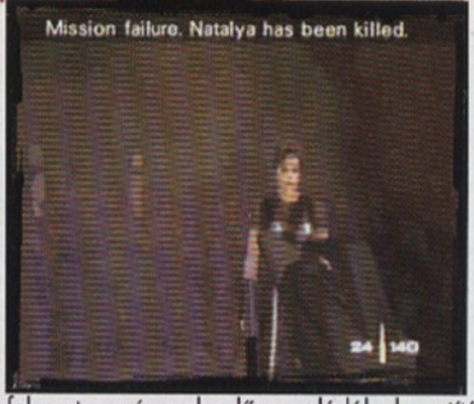
A vallatók karmai közül a legbiztonságosabban a puszta öklünk használatával szabadulhatunk - de trükközhetünk a mágneses óránkkal is. A legfontosabb dolgunk előkeríteni Natalyát, és vele együtt megszökni a könyvtárterem ablakán át. Nehezebb fokozaton a fekete dobozt is vissza kell szereznünk, ehhez pedig találkoznunk kell a védelmi miniszterrel, Mishkinnel. Vigyázzunk: hasonló öltözetben van mint a katonák, nehogy lelőjük. Egy kulcsot fog átnyújtani a széféhez, abban lesz a doboz.

Természetesen a tankos rész sem maradt ki a játékból: a következő részben tehát Natalya után megyünk, akit Ourumov tábornok vitt el Janushoz. Csak hat percünk van - bár a tankkal nem lesz gond, csupán a civilekre kell vigyáznunk. Keményebb fokozaton ismét kapcsolatba kell lépnünk Valentinnal: ilyenkor anélkül, hogy beszállnánk a tankba, balra, a szűk utcába forduljunk, ott egy nyitott ajtó mögött találjuk.



A vasútállomáson a legfontosabb, hogy felkutassuk Trevelyan vonatát. Secret Agent-ként még meg kell szereznünk a lopakodó helikopter módosított változatának a tervrajzát is, ami egy széfben rejtőzik a vágány melletti házban. A kulcsot egy computer teremben találjuk, ha megvan, a helyiséget pusztítsuk el. 00-ás ügynökként véget kell vetnünk egy fegyverüzletnek is - miután zsákmányoltunk a portékából, ezt is robbantsuk fel.

A vonaton először is meg kell állítanunk a szerelvényt, ehhez minden kocsiban meg kell rongálnunk a vészféket. Ezután az egyik őrtől elvehetjük az utolsó kocsi kulcsát, s onnan kiszabadíthatjuk Natalyát, igaz, ezután bezárnak minket a kocsiba egy időzített bomba társaságában. A computeres munkákat Natalya végzi el helyettünk, nekünk csak a szabadulásunkra kell koncentrálnunk: a padlólemez kapcsait a lézeres óránkkal vághatjuk át.



7. küldtés: Cuba

Ezen a pályán Natalya is besegít a katonák irtásába. A dzsungelben Xenia, a veszedelmes nőszemély és a robotágyúk elpusztítása a lényeg, na és persze Natalya kísérése. Ez a küldetés nehezebb fokozaton már csak a lőszeresládák elpusztításával bővülhet ki.

Az irányító központban Natalya biztonságát kell garantálnunk. Ahogy megérkezünk szabaduljunk meg az őröktől és menjünk vissza barátnőnkért a liftbe. Elsőként a központba nyíló ajtót fogja kinyitni. Az egész épületben alapos tisztogatást kell végeznünk (Borist nem muszáj megölni, inkább érdemes követni), miközben pedig megkezdhetjük a távirányítós bombák elhelyezését a számítógépházakra. A legnehezebb dolgunk akkor lesz, amikor az irányítóteremből nyíló folyosón ismét csatlakozik hozzánk Natalya, és a számítógép segítségével megpróbálja leállítani a GoldenEye műholdat. Több irányból is támadnak a katonák - áttörik még az üvegfalakat is - nagyon kell ügyelnünk, hogy barátnőnket ne érje találat. Miután végzett a munkával, magunkra hagy, ám kinyitja a továbbvezető ajtót, ahol elhelyezhetjük az utolsó bombát is. Ezután már csak a robbantás és a távozás van hátra.

A következő pályán a leglényegesebb, hogy minél kevesebb tudós essen hősünk áldozatául. Ennek köszönhetően a katonák ellen precíz lövésekre lesz szükség, ha pedig a tudósok nem akarnak menekülni, figyelmeztető lövésekkel kergessük el őket. Ez különlegesen lényeges, ha keményebb fokozaton játszunk, úgy ugyanis minden computeres berendezést meg kell semmisítenünk.

A legvégső küldetésben kezdésnek az antenna irányítópanelét kell elpusztítanunk, különben három percen belül az űrfegyver célra áll. A panelt az antenna közepén elhelyezkedő irányító kabinban keressük. Ugyanott fogjuk találni Trevelyant is, aki ezután menekülni fog, ám az acélszerkezet egyes fordulóiban majd előzékenyen golyózáporral fogad minket - legalábbis akkor, ha nem tüzelünk egyből, amikor meglátjuk. Ha sikerül néhányszor eltalálnunk, az antenna aljához menekül le. A befejezés tehát ugyanaz lesz mint a filmben: másszunk le mi is, és lökjük le.





Aki azt gondolta, hogy ezzel vége a játéknak, az téved. Ha netán Agent fokozaton sikerül végeznünk Trevelyannal, egy azték templomba is ellátogathatunk, ahol egy régi James Bond hőssel, Jaws-szal mérkőzhetünk meg, majd egy kilövésre váró rakétát programozhatunk át. Ha pedig olyan ügyesek vagyunk, hogy mindezzel még a legnehezebb fokozaton is megbirkózunk, egy újabb pálya nyílik meg, ahol ókori egyiptomi csapdákat kell kijátszanunk, hogy megszerezhessük az arany fegyvert, amellyel aztán megküzdhessünk a legvégső ellenféllel, Baron Samedi-vel. A báró - egy voodoo varázsló - korábban már szintén feltűnt egy James Bond filmben.

A játék már csak azért sem ér véget a 7 küldetés teljesítésével, mert ott van a frankó death match mód, ahol akár négyen is küzdhetünk. Az osztott képernyőn ráadásul mindenki más figurát irányíthat - amennyiben Agent fokozaton már végeztünk a hét küldetéssel, újabb alakok is választhatóvá válnak, akik szintén a filmvászonról kerültek ide.

A játékhoz tartozó csalások is roppant ötletesek: külön van egy CHEAT opció, ahol viszont majd csak akkor jelennek meg különféle dolgok (mint például a képünkön is látható vízfejű ellenségek és a magnum), ha bizonyos pályákat - adott nehézségi szinten - meghatározott időn belül teljesítünk. Erre a cheat táblázatra sajnos itt már nem maradt hely, de ígérjük, nem maradunk vele adósak.

V.Z.

GOLDENEYE 007

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ KITŰNŐ GRAFIKA • INTELLIGENS ELLENFELEK
× SEMMI NEGATÍVUM

97%

AMI A CSÖVÖN KIFÉR!

MOTO RACER VS. MANX TT

Habár a különböző versenyprogramoknak manapság se szeri se száma, alig akad olyan, aminek motorkerékpárok lennének a főszereplői. A következőkben tehát mondhatni két ritkaságot fogunk bemutatni: a saturnosok tavasszal pattanhattak először a Manx TT nyergébe, a PlayStation tulajdonosok pedig a napokban izzíthatják be elsőként a Moto Racer-t.

AZ EZÜST ÉRMES

Az Ír-tengeren lévő Man nevű szigetnek eddig még







talán a létezéséről sem hallottatok, pedig a sziget közkedvelt célpontja a turistáknak: egyrészt az ősi kelta történelme miatt, másrészt az ott rendezett rangos autó- és motorversenyeknek köszönhetően. A futamokat civil utakon rendezik, ezért a versenyzők nem kis kockázatot vállalnak. 200 km/h-ás sebességgel száguldani egy szilárd kőfal felé: ez bizony őrültség – de nem ezen a szigeten, ahol már 90 éve rendeznek ilyen versenyeket. Amikor a Sega a híres Manx TT pályákat a játéktermekbe költöztette, biztosra ment: "valódi", műanyag motorok nyergébe pattanhattunk, s úgy döntögethettünk a kanyarokban – az automata még ma is elég népszerű.

A játék konverziója a saturnos Sega Rally jól bevált rutinjaira épült, ezért a grafika természetesen kifogástalan. Persze az arcade géphez képest a felbontás egy kicsit durvább lett és a képernyőfrissítés sem olyan gyors – viszont a masszív 30 fps azért konzolos viszonylatban igencsak ásznak számít. Az irányítást tekintve a Sega programozói kitettek magukért: a játék a hagyományos joypaddel is jól játszható, ám az igazi élményt egy analóg joy-jal jelenti, amivel mindig precízen a szükséges szögben dönthetjük be a járgányt. Egy külső és egy belső nézet áll a rendelkezésünkre; sajnos analóg joy nélkül az utóbbi – a hirtelen bedöntések miatt – elég idegesítő, hiszen a táj nagyon rángatózik.

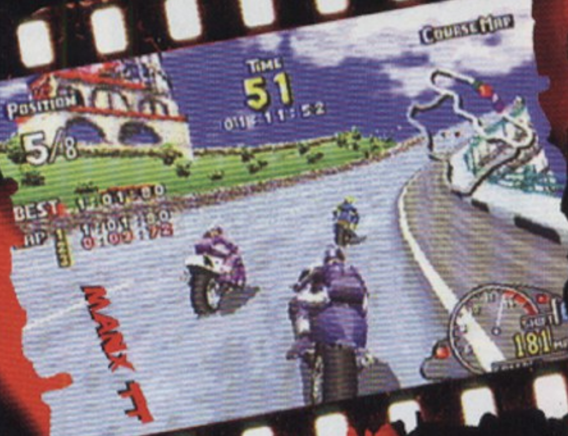
A szokásos Arcade üzemmódon kívül – a Daytonához hasonlóan – ebben az átiratban is van Saturn mód. Ezt választva már nem csak kettő, hanem nyolc motor a teljes készlet! A Saturn módban egyrészt gyakorolhatunk, másrészt négy futamos bajnokságokon indulhatunk. Van persze Time Trial (idő elleni) opció is az immár hagyományos szellem-motorossal, végül ha két irányító van a géphez csatlakoztatva, osztott képernyőn is versenyezhetünk egy haver ellen.



A játék legnagyobb hibája, hogy ugyanúgy, ahogy a játékteremben, csak két pálya van. A három jutalommotoron kívül egy-két bónuszpályát igazán berakhattak volna. A Laxey (a tengerparti) pálya egyébként is nagyon egyszerű: az enyhe kanyarok és ugratók nemigen, csupán az intelligensen versenyző ellenfelek jelentenek kihívást. Igaz, ezzel szemben a TT-course nagyon klassz: frankón róhatjuk a kilométereket, a táj látványos, a pálya nehezebb – még szerencse, hogy nem lehet esni, csupán az ellenfelek vágódnak el néha. Remek újítás, hogy a pályák tükörmódjánál a készítők nem voltak restek a textúrákat is megfordítani, így az útjelző nyilak ilyenkor is megfelelő irányba mutatnak és a reklámszövegek is olvashatók - azaz ezek is teljes értékű pályák.

A GYŐZTES







A PlayStation-re készült Moto Racer rögtön azzal vívja ki magának az elismerést, hogy a motorsportnak mindjárt két ágát is feldolgozta: az egyik menetben még gyorsasági motorokkal tépünk, a következőben pedig már crossmotorokkal bukdácsolunk. Az öt-öt darab eltérő helyszínen többek között kacskaringózó sivatagi aszfalt úton húzhatjuk csutkára a gázt, aztán egy salakos stadionban ugrathatunk látványosakat – minden pálya más és más. Talán a crosspályák a legszórakoztatóbbak: ezeken ugyanis – relatíve – nem annyira nagy dolog nyerni, az ugratások közben pedig a levegőben figurázhatunk is (a turbó gombját lenyomva.)

A külcsínt tekintve a Moto Racer lenyűgöző: a pályákat elnézve ugyan nincs olyan nagy eltérés a Manx TT-hez képest, viszont a motorok kidolgozása egészen rendkívüli. A belső nézet – lévén, hogy még a műszerfal is 3D-ben lett megalkotva – egyszerűen döbbenetes. Aki ült már motoron, az jól tudhatja, hogyan is néz ki egy sisakból kitekintve a világ: hogyan rázkódik a spoiler, nagyobb sebességnél hogyan adja át az apróbb rezgéseket is a lengéscsillapító – főként amikor egy élesebb kanyarban bedöntve még a centrifugális erő is a nyeregbe présel minket. Nos, mindezt a képernyőn ugyanúgy tapasztalhatjuk: a belső nézet nem úgy fest, mintha egy kamerát rögzítettek volna a kormányra, hanem mintha valóban ott ülnénk a motoron.

Ha egyedül vagyunk, a játékot három nehézségi fokozaton játszhatjuk. Ezen belül gyakorolhatunk (a Körrel választhatunk időmérő edzést), mehetünk különálló futamot, és indulhatunk bajnokságon. A futamok után ha kívánjuk, újra megnézhetjük remekelésünket, a bajnokság részállásait pedig menet közben ki is menthetjük.

Ha többedmagunk állunk neki játszani, természetesen van kétjátékos mód is.

A Moto Racer-nél csupán a pályák design-jával nem voltam kibékülve. A Manx TT esetében világosan látszik, hogy a pályák valódi minták alapján lettek kivitelezve, viszont a Moto Racer-nél – kiváltképp a gyorsasági pályáknál – gyakran képtelenül veszélyes útszűkületeket vagy kanyarokat iktattak be. Főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy ebben a programban még esni is lehet – méghozzá szép nagyokat: pilótánk úgy elszáll, hogy mire ismét nekihúzhatjuk a gázt, a mezőny már fél körrel előrébb jár. Némelyik pálya pedig egész egyszerűen primitív. Az egyik helyszínen végig csak sziklafalak között haladunk, s ki hallott már például olyanról, hogy a Kínai Nagy Fal tetején lehessen krosszozni...

V.Z.

MOTO RACER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 - 2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ CSODASZÉP GRAFIKA, REMEK IRÁNYÍTÁS
× KEVÉS AZ "EREDETI" PÁLYA

92%

MANX TT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 - 2 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
ARCADE RACER

✓ EREDETI JÁTÉKTERMI ATMOSZFÉRA
× CSAK KÉT PÁLYA

81%

BOMBERMAN64

ÚJ KÖNTÖSBEN!

Ha egy videojáték főhőse esetében lehet egyáltalán életkorról beszélni, akkor bizony Bomberman már öreg rókának számít. Születésekor még csak PC-Engine-en létezett (egy olyan nyolc bites gépen, ami Európában soha nem jelent meg), majd az évek során szinte minden géptípusra átköltözött - volt például MegaDrive és SNES változat is. Miről is van szó!? Egy olyan játékról, ami soha nem a csodás grafikájának vívta ki magának az elismerést, hanem a briliáns játékmenetével. Bomberman-nel - egy kis páncélos lovagra emlékeztető figurával - két dimenziós labirintusokban kellett bóklászni, s a dolgunk főként abból állt, hogy minden ellenfelet felrobbantsunk. Ez cseppet sem volt veszélytelen feladat, hiszen amellett, hogy a többiektől kellett óvakodni, még a saját bombáinkkal is óvatosan kellett bánnunk, nehogy beszoruljunk egy sarokba és magunkat repítsük a mennybe. Ez így leírva talán nem annyira érdekes, ám menet közben lehetett ráérezni a játék ízére, főként ha a barátaink ellen robbantgattunk.

Nos, a N64-es Bomberman immár teljes három dimenzióban készült, de hogy ez jó-e Bomberman-nek avagy sem, azt ki-ki döntse el maga. Az viszont tény, hogy ezzel a lépéssel a játék arculata teljesen átformálódott.

Az eredeti játékra már csupán a többjátékos, illetve a computer versenyzők elleni Battle mód emlékeztet, az ilyen menetek ugyanis egy képernyős - labirintusnak ugyan nem nagyon nevezhető - pályákon zajlanak. Ezekkel viszont az a probléma, hogy mivel némelyik pálya elég méretes, a kamera túl távol helyezkedik el, azaz gyakorlatilag alig látjuk a versenyzőket. Ráadásul a platformokról gyakran le is lehet esni, minek hatására egyes pályák majdnem játszhatatlanná válnak. Viszont klassz dolog, hogy az elájult ellenfeleinket felkaphatjuk és csakúgy mint a tárgyakat, odébbhajíthatjuk, s az is frankó, hogy a kiesett játékosok szellemként még belekontárkodhatnak a játékba - üldözhetik a többieket, lökdöshetik a bombákat.

Maga a fő játék, az Adventure mód inkább már egy kalandjátéknak mondható - igaz, ennél is nagy szerepet játszik a logika. A történet szerint a Bomberman bolygót egy Altair nevű bajkeverő támadta meg: el akarja szívni a planéta energiáját, hogy táplálja a mindenható varázskockáját, melynek erejével az egész univerzumot a hatalmába kerítheti. Igazság szerint Altair még nem egészen tanulta meg használni ezt a "játékszert", ezért szerencsére van rá időnk, hogy megsemmisítsük a bázisát. Ahhoz viszont, hogy eljussunk a bázisa központjáig, először le kell kapcsolnunk a hajójáról a négy "horgonyt", amelyek valójában inkább szigeteknek nevezhetők. Így oszlik fel tehát a játék különböző világokra: a szigetek között van füves-fás helyszín, gátakkal, hidakkal tarkított vizes pálya, vulkanikus terep és havas hegyvidék. Minden helyszín két pályából és az ezek után következő főellenségekből áll. A sima pályákon drágaköveket kell keresnünk, s mindehhez kapcsolókat kell működtetnünk, falakat kell berobbantanunk, hidakat kell leomlasztanunk, bombákkal működő liftekkel kell utaznunk, stb. Kezdetben csupán időzített bombákkal rendelkezünk azonban később egy bizonyos ikon megkeresésével átválthatunk távirányításúra is - a liftekhez például ilyen kell. A bombákat nem csak lerakni, hanem dobálni is tudjuk: az A+B gombokkal tudjuk elővenni őket, majd a B-vel dobhatunk. Ezen kívül a lerakott bombákat - nekik sétálva - odébb is rugdoshatjuk, és ami a legfontosabb: a kezünkbe véve egy bombát az A gomb nyomkodásával felfújhatjuk azt, és így megsokszorozhatjuk a robbanás erejét. A felhúzott hidakat például csak ilyenekkel tudjuk leereszteni. Ilyen bombát használjunk a főellenségekhez is, ám vigyázat: például a tűzokádó sárkány lehelete könnyen idejekorán okozhat detonációt.

Mint látható, ez a Bomberman már nem igazán az a Bomberman, akit ismertünk. Most már inkább az ügyesség és nem a logika dominál, az új üzemmód pedig úgy érzem, kalandjátéknak egy kicsit gyengécske. A feladatok egy idő után már csak ismétlődnek, az irányítás, pontosabban a kamera kezelés pedig egyenesen borzadályos. A kamera általában majdnem teljes felülnézetbe áll be, ezért alig láthatunk valamit a terepből. Továbbá mivel a pályák nagyon magas építésűek és gyakran szövevényesek, nem igazán érezzük a magasságokat, és sokszor alig tudjuk úgy forgatni a nézetet, hogy ne takarja valami a hősünket. Talán ha nem erőltetik ennyire a 3D-t, többet lehetett volna kihozni ebből a címből.

V.Z.



BOMBER "MARIO" MAN AKCIÓBAN





ITT MOST MELYIK A "FENT" ÉS MELYIK A "LENT"?



PONT IDE ILLIK EZ A KARÁCSONYI HANGULAT



A HIDAK LEERESZTÉSÉHEZ AZ ÁTLAGOSTÓL TÖBB TROTIL KELL



A NAGYOBBAK TANÁCSÁT ÉRDEMES MEGFOGADNI



KARNYÚJTÁSNYIRA A CÉL

BOMBERMAN 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIA

✓ ÉRDEKES FŐELLENSÉGEK
× GYATRA KAMERA KEZELÉS

71%

LEL-TÁR

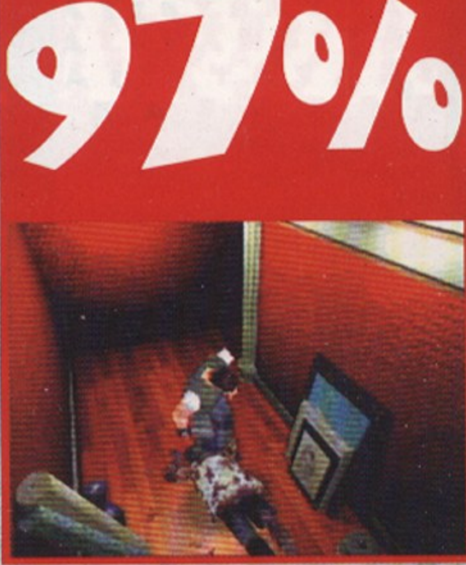
RESIDENT EVIL

saturn



Minden idők egyik legjobb horror/kalandjátéka a PlayStation után immár Saturnon is hódít. Csak emlékeztetőül: a színhely egy isten háta mögötti csodálatos villa, mely körül titokzatos gyilkosságok történnek. A brutális vérengzések okát egy különleges csoport indul kivizsgálni, ám ami a helyszínen fogadja őket, az még a legvadabb rémálmaikat is felülmúlja. Mutáns állatok, húsevő zombik támadnak rájuk - s mindez csupán egy megalomán kísérletnek köszönhető. Poligonos hőseinket az Alone in the Dark módjára rögzített kameranézetekből irányíthatjuk. Ha a munka könnyebbik felét akarjuk megragadni, akkor Jill-t, a női szereplőt kell választanunk, ha azonban elég keménykötésűnek érezzük magunkat, lehetünk Chris-szel is - neki kezdetben még pisztolya sincs. A Saturn változat szintén nagyszerű lett: igaz, a karakterek nincsenek úgy beárnyékolva mint PlayStationön, viszont a hátterek élesebben kidolgozottak, s mellesleg a töltögetési idő lerövidült. A Saturn verzió fejlesztésekor volt idő a megnyerés utáni bónuszokra is több gondot fordítani: új jutalomöltözeteket találhatunk, azon kívül ott van a Battle Üzemmódód; ez egy időre menő gyilkolászás az eredeti helyszíneken, eredeti és új ellenfelekkel - például még az egyik társunk, Wesker is feltűnik, ám zombi változatban.

97%



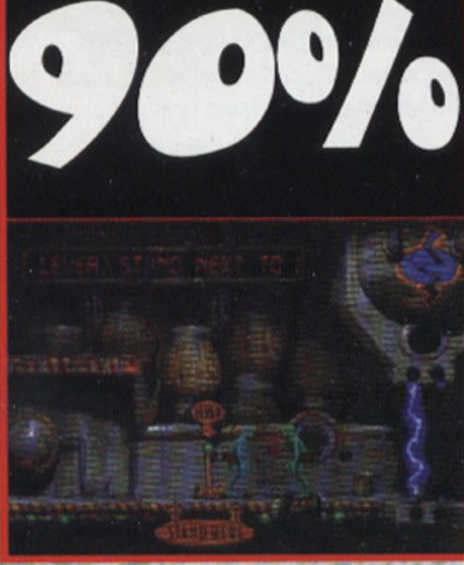
ODDWORLD - ABE'S ODYSEE

playstation



Minthogy jómagam nagy rajongója voltam a Delphine féle Another World-nek és a Flashback-nek, nagy érdeklődéssel vártam az Oddworld-öt, mely program - a játékmenetet tekintve - kétségtelenül ezekkel áll rokonságban (a Delphine-nek ehhez azonban már semmi köze). A játékban gyönyörű, pre-renderelt helyszíneket járhatunk be, 3 dimenzióról azonban ennek ellenére szó nincs: az akció két dimenziós síkban, képernyőről képernyőre haladva zajlik. A játék főhőse egy kis zöld teremtmény, Abe, aki egy távoli, idegen galaxis lakója. Abe egy hatalmas húsüzemben dolgozik, ám egy nap szörnyű dologra jön rá: a népét hamarosan már nem csak munkaerőként, hanem alapanyagként is fel akarják használni. Nincs más hátra, mint a szökés - ebben kell segítenünk őt, s persze a társait sem szabad cserben hagynunk, azaz minél többet kell közülük kimenekítenünk. Az ugribugri ügyességi részeken kívül pár szavas szókészletünkkel minden egyes karakterrel kommunikálhatunk is - igaz, az ellenséggel nem érdemes, mert azok csak puskalövéssel fognak válaszolni. A feladatok szórakoztatóak és gyakran gondolkodtatóak - erről a játékról természetesen még majd bővebben is beszámolunk.

90%



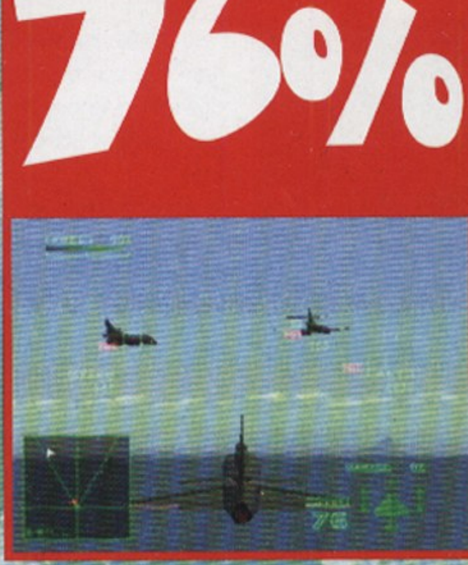
ACE COMBAT 2

playstation



Az Ace Combat 2-vel a "vasmadarak" szerelmesei tehetnek erőpróbát, azok közül is elsősorban azok, akik nem bánják, ha a légi csaták menete kissé elrugaszkodik a valóságtól. Egy Namco játékról lévén szó a program nem is annyira szimulátor, inkább olyan mint egy játéktermi gép: az akció sűrű, viszont van bőven lőszer és nem kell "felesleges" kijelzőket bámulni. Egy belső és egy külső nézetből összesen 30 küldetésen keresztül repülhetünk. Minden egyes misszió előtt pontos eligazítást kapunk, habár az ellenség felkutatása amúgy sem fog a nehezünkre esni, hiszen a radarunkon csak a piros pontokat kell megkeresni. Minél sikeresebben végzünk egy küldetéssel, annál több pénz lesz a jutalmunk, és annál kevesebbet kell ebből javításra fordítanunk. A megmaradt pénzen pedig fejleszthetjük az arzenálunkat, bővíthetjük a repülőgépparkunkat, s ha esetleg nincs meg a lóvé egy jobb repülőre, még azt is megtehetjük, hogy eladunk egy régebbi típust - szóval amellett, hogy szemfüles vadászpilótának kell lennünk, még egy kicsit a kereskedéshez is kell konyítanunk.

76%



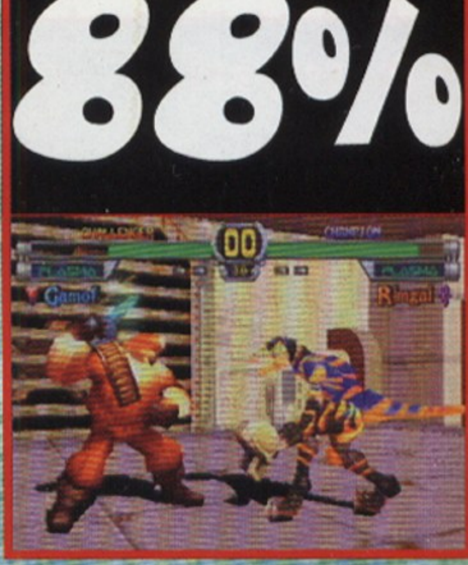
STAR GLADIATOR

playstation



Bár a Star Gladiator már nem egy mai gyerek, szépsége miatt most is megállja a helyét a bunyós játékok között - bátran ajánljuk az újdonsült PlayStation tulajdonosok figyelmébe. Egyfajta intergalaktikus lovagi tornán vehetünk részt, ahol az egész univerzum sorsa a tét, amit egy megszállott tudós veszélyeztet. A világegyetem kilenc legkeményebb harcosa gyűlt össze, hogy megküzdjenek egymással, ezek egyikének irányítása lesz a dolgunk. A csapat a legeltérőbb nációkból verbuválódott össze: van lézerkardos becsületlovag, "Yodás" külsejű idegen varázsló, vagy tüzet okádó dinoszaurusz - hogy csak a legextrémebbeket említsük.
Négy féle üzemmódban verekedhetünk: az Arcade módban miután végiggyepáltuk a bandát, a csontvázzá változott tudós, Bilstein legyőzése a cél, míg a VS módnál egy barátunkat invitálhatjuk meg egy kiadós bunyóra. Csapatokat is alkothatunk a Group Battle móddal, valamint gyakorlásra is van mód, amennyiben a Trainingét választjuk. Az irányítás egyszerű, a speckók előcsalása könnyű - kezdő bunyósoknak ez a játék ideális választás.

88%



MEGA DRIVE

GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7900.-	
NFL 94 FOOTBALL	5900.-	
ONSLAUGHT	6900.-	
OUTRUN 2019	5900.-	
OUTRUNNERS	5900.-	
SOCKET	7900.-	
WIMBLEDON TENNIS	5900.-	

PAL CARTRIDGE.OK

BEAVIS & BUTTHEAD	7900.-	
BOOGERMAN	11900	
CANNON FODDER	5900.-	
CASTLEVANIA	7900.-	
CHESTER CHEETAH	5900.-	
COMIX ZONE	5900.-	
DRAGON'S REVENGE	7900.-	
DYNAMITE HEADY	9900.-	
EA SPORTS DOUBLE HEADER	4900.-	
ECCO THE DOLPHIN	7900.-	
EX MUTANTS	6900.-	
EXO SQUAD	11900.-	7900.-
INC. CRASH DUMMIES	7900.-	
ISS SOCCER DELUXE	13900.-	
IZZY' S QUEST	11900.-	7900.-
JAMES POND II	5900.-	
LIGHT CRUSADER	6900.-	
MARSUPILAMI	5900.-	
MEGAMAN THE WILLY WARS	12900.-	
MS PACMAN	7900.-	
OOZE	5900.-	
OTTIFANTS	8900.-	
PAPERBOY	7900.-	
REAL MONSTERS	7900.-	
REVOLUTON X	9900.-	7900.-
RUGBY WORLD CUP 95	7900.-	4900.-
SKELETON KREW	12900.-	
SMURFS 2	11900.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900.-	9900.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12900.-	7900.-
SUPER SKIDMARKS	11900.-	
VECTORMAN	5900.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900.-	

S N E S

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
AXELAY	5900.-	
BEST OF THE BEST C.K.	6900.-	
CRAZY CHASE	5900.-	
D FORCE	5900.-	
DOUBLE DRAGON V	9900.-	
F ZERO	5900.-	
FIRE POWER 2000	5900.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5900.-	
JAMES BOND JR.	5900.-	
KENDO RAGE	5900.-	
PHALANX	5900.-	
PUSH OVER	3500.-	
ULTIMATE FIGHTER	5900.-	
X KALIBER 2097	8900.-	

PAL CARTRIDGE-OK

ALADDIN	9900.-	
ASTERIX & OBELIX	12900.-	
ASTERIX	11900.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9900.-	7900.-
BIG SKY TROOPER	11900.-	7900.-
BOOGERMAN	12900.-	
BRUTAL	9900.-	7900.-
DONKEY KONG 3	14900.-	
F-ZERO	7900.-	
KIRBY FUNPACK	14900.-	
LEMMINGS 2 TRIBE	9900.-	
LUCKY LUKE	11900.-	
MICRO MACHINES	8900.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900.-	7900.-
NBA LIVE 97	14900.-	
POWER PIGS	12900.-	
PREHISTORIK MAN	9900.-	
PRINCE OF PERSIA	13900.-	
REAL MONSTERS	9900.-	
REALM	9900.-	
REVOLUTION X	12900.-	9900.-
SMURFS 2	12900.-	
SMURFS	11900.-	
STAR TREK :DEEP SPACE 9	13900.-	
SUPER BATTLE TANK	7900.-	
SUPER MARIO ALLSTARS	9900.-	
SUPER MARIO WORLD	9900.-	
SUPER METROID	9900.-	
SUPER STAR WARS	7900.-	
SUPER TURRICAN	12900.-	
TETRIS ATTACK	7900.-	
THE LOST VIKINGS	9900.-	
WEAPONLORD	12900.-	9900.-
WILD GUNS	9900.-	

GAME BOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET:	
GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár
ADVENTURE ISLAND	6900.-
ALADDIN	6900.-
ANIMANIACS	6900.-
ASTERIX & OBELIX	7900.-
ASTERIX	6900.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6900.-
BUGS BUNNY 2	6900.-
CONTRA ALIEN WARS	6900.-
DAFFY DUCK	6900.-
DENNIS THE MENACE	6900.-
DESERT STRIKE	6900.-
DONKEY KONG LAND 2	6900.-
DONKEY KONG LAND 3	6900.-
DONKEY KONG LAND	6900.-
DONKEY KONG	6900.-
DUCK TALES	6900.-
FIFA SOCCER	6900.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5900.-
GREMLINS 2	6900.-
IRONMAN XO MANOWAR	6900.-
JUNGLE BOOK	6900.-
JUNGLE STRIKE	6900.-
JURASSIC PARK	6900.-
KILLER INSTICT	6900.-
KIRBY S DREAMLAND	6900.-
KIRBY S PINBALL LAND	5900.-
LION KING	6900.-
LOONEY TUNES	6900.-
LUCKY LUKE	6900.-
MICRO MACHINES	6900.-
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6900.-
PINBALL DELUXE	6900.-
PINBALL MANIA	5900.-
PINOCCHIO	7900.-
PRIMAL RAGE	6900.-
RACE DAYS	6900.-
ROAD RASH	6900.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6900.-
SMURFS 2	7900.-
SMURFS	6900.-
STREET FIGHTER II	6900.-
STREET RACER	6900.-
SUPER BATTLE TANK	6900.-
SUPER HUNCHBACK	6900.-
SUPER MARIOLAND 2	6900.-
TARZAN	6900.-
TAZ MANIA	6900.-
TETRIS 2	5900.-
TETRIS	5900.-
TRUE LIES	6900.-
WARIO LAND	6900.-
WATER WORLD	6900.-
WORMS	7900.-
WWF RAW	5900.-

GAME GEAR

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
F1	8900.-	4900.-
MEGA MAN	7900.-	4900.-
MORTAL KOMBAT II	3900.-	
POWER DRIVE	7900.-	4900.-
WIZARD PINBALL	8900.-	4900.-
WWF RAW	5900.-	3900.-

VISZONELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok prmóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

AZ 576 KByte AZ EA A Virgin Interactive entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.........................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
..
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!







A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



Budapest Varázsváros

576 KByte

UGYE TE IS FELKERESEL BENNÜNKET DECEMBER 1 ÉS JANUÁR 4. KÖZÖTT A BUDAPESTI VÖRÖSMARTY TÉREN, AHOL HATALMAS AKCIÓKKAL, LEÉRTÉKELÉSEKKEL VÁR TÉGED KARÁCSONYOD ELSŐ SZÁMÚ SZÁLLÍTÓJA AZ 576KBYTE!